

I GRECI

EROI, MITI E VITA QUOTIDIANA



L'assedio di Troia e gli altri racconti di Omero



Il pensiero e la logica: come sono nati



Il duello fra Sparta e Atene



LA CIVILTÀ
CHE INVENTÒ
LA FILOSOFIA,
L'ARTE, LA STORIA
E IL TEATRO



L'Acropoli magnifica di Pericle



Come vivevano e in che cosa credevano



I capolavori immortali dell'arte

LEONIDA • ALESSANDRO MAGNO • ELENA • SOCRATE • FIDIA

IN EDICOLA!



ANCHE IN
VERSIONE
DIGITALE A
3,90€



Acquista la tua copia su www.spree.it/civiltaromana

Scansiona il QR Code





Quando, nel 1863, venne ritrovata la magnifica Nike di Samotracia, qualcuno disse che era priva di testa e braccia non per caso. Dalla civiltà che l'aveva creata noi avevamo già ereditato sia il pensiero, sia la capacità di realizzare opere artistiche secondo il suo modello. Almeno idealmente, quella testa e quelle braccia le custodivamo già da tempo immemorabile, non avendo mai smesso di ragionare secondo le lezioni di Aristotele e di Platone, o di plasmare l'arte seguendo i dettami di Fidia e di Prassitele.

Se l'Occidente ha creato una civiltà diversa da ogni altra è per merito della cultura greca, del suo mito, della sua storia. Ogni volta che dobbiamo inventare una parola nuova per descrivere un concetto scientifico, è alla lingua greca che attingiamo.

Eppure, di questo popolo straordinario, che tanto di prezioso ci ha lasciato in eredità, spesso non ricordiamo che poche nozioni di scuola. In quest'opera abbiamo voluto tratteggiarne un ritratto rapido, ma sufficiente a collocare i fatti e i protagonisti principali della storia ellenica in modo coerente, cercando di presentarne le gesta e le conquiste, ma anche la quotidianità più intima.



LE SPLENDIDE MONOGRAFIE STORICHE

EDIZIONE
CARTACEA
9,90€

Se qualcuna ti è sfuggita
puoi acquistarla adesso on line

Scegli quelle che ti interessano e acquistale sul nostro portale:
molte sono disponibili anche in formato digitale.

ANCHE IN VERSIONE
DIGITALE A SOLI 4,90€



Attraverso immagini
vive si può rivivere
l'orrore della guerra



I momenti cruciali
che decisero le sorti
del mondo intero



Ecco chi accompagnò
Mussolini nella sua
avventura al potere



L'esercito romano con
le sue legioni, la flotta
e la cavalleria



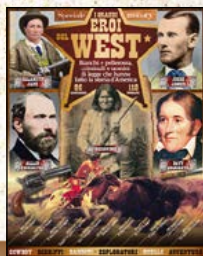
La storia del più
grande Impero
dell'Antichità



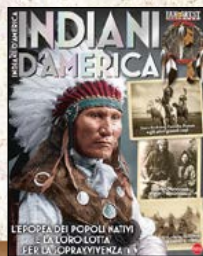
Tattiche, strategie,
armi e armature
al tempo dei cavalieri



La storia del West
come non l'avete mai
letta: attraverso i film



Bianchi e pellerossa,
gli uomini che hanno
reso immortale il West



Costumi, credenze,
speranze e battaglie
dei nativi americani



L'epopea della
famiglia che riunificò
l'Italia 150 anni fa



Tutte le date che
hanno fatto la Storia
del nostro Paese



Da Cesare a Garibaldi,
gli uomini che hanno
guidato intere nazioni



Chi era davvero Gesù
di Nazareth e quali
i suoi insegnamenti?



Come seguire le orme
della Storia su un
cammino millenario



Il corpo d'élite Usa,
i suoi metodi e i suoi
innumerevoli successi



Le radici del conflitto
più importante dopo
le guerre mondiali



I temi più controversi
e dibattuti dall'alba
dei tempi a oggi



Saghe, storia, imprese,
leggende e scorrerie
dei guerrieri del Nord

• **TELEFONA** al N. 02 87168197

Dal lunedì al venerdì, dalle ore 9,00 alle 13,00 e dalle 14,00
alle 18,00. Il costo massimo della telefonata da linea fissa
è pari a una normale chiamata su rete nazionale in Italia.

• **ONLINE** www.sprea.it

• **CONTATTACI VIA WHATSAPP/E-MAIL**

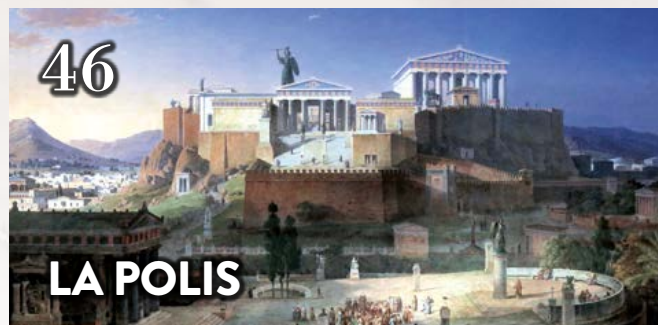


3206126518
valido solo per i messaggi

abbonamenti@myabb.it

■ Consegna con corriere entro cinque giorni dalla ricezione del pagamento





Testi di **Elena Percivaldi** e **Mario Galloni**

6 LA STORIA

8 LE ORIGINI
**LA GRECIA PRIMA
DEI GRECI**

12 IL MEDIOEVO ELLENICO
**GLI INVASORI
DEL NORD**

14 APPROFONDIMENTO
**LA VERA STORIA
DELLA GUERRA DI TROIA**

16 LA RIVALITÀ TRA LE POLEIS
**ATENE CONTRO
SPARTA**

22 LA MAGNA GRECIA
**I GRECI
D'ITALIA**

24 LE GUERRE PERSIANE
**IL NEMICO VIENE
DALLA PERSIA**

28 APPROFONDIMENTO
**I TRECENTO
ALLE TERMOPILI**

30 IL TRAMONTO DI ATENE E SPARTA
**IL TEMPO
DI TEBE**

32 L'IMPERO DI ALESSANDRO
**L'INVINCIBILE
MACEDONE**

38 L'ELLENISMO E IL DECLINO
**LA GRECIA
È IL MONDO**

42 LA VITA

44 LA FAMIGLIA
**NON È UN PAESE
PER DONNE**

46 LA POLIS
**IL CUORE DEL
MONDO ELLENICO**

52 ARTE E ARCHITETTURA
**IL CODICE
DELLA BELLEZZA**

56 APPROFONDIMENTO
**L'ACROPOLI
DI ATENE**

58 DEMOCRAZIA E QUOTIDIANO
**DAL RE
AL POPOLO**

64 LA GUERRA
**LA RIVOLUZIONE
DELLA FALANGE**

68 FLOTTE E COMMERCIO
**ONDA
SU ONDA**

70 LA SCRITTURA E IL TEATRO
**SIGNORI DELLE
LETTERE E DELLA SCENA**

74 APPROFONDIMENTO
LE OLIMPIADI

76 LA FILOSOFIA E LE SCIENZE
**L'ALBA
DEL PENSIERO**

80 IL MITO

82 LA CREAZIONE DEL MONDO
IN PRINCIPIO ERA IL TEMPO
di Luigi Lo Forti

84 LE DODICI FATICHE DI ERACLE
LE PROVE DELL'EROE
di Luigi Lo Forti

86 MITOLOGIA
OLIMPO, PATRIA DEGLI DEI
di Gillo Sommaruga

90 APPROFONDIMENTO
**OMERO, IL PIÙ GRANDE
TRA GLI AEDI** di Tommaso Meregalli

92 I POEMI OMERICI
L'ILIAD E
di Tommaso Meregalli

98 I POEMI OMERICI
L'ODISSEA
di Tommaso Meregalli

104 TESEO E IL MINOTAURO
UOMINI E TORI
di Luigi Lo Forti

106 GIASONE E GLI ARGONAUTI
**ALLA RICERCA DEL VELLO
D'ORO** di Luigi Lo Forti

108 PERSEO E MEDUSA
L'ASTUZIA E IL CORAGGIO
di Luigi Lo Forti

110 ORFEO ED EURIDICE
ALL'INFERNO PER AMORE
di Gillo Sommaruga

112 NARCISO ED ECO
**SPECCHIO DELLE MIE
BRAME** di Gillo Sommaruga

LA STORIA



“ L'uomo è, per sua natura,
un animale politico. ”

(Aristotele)







LE ORIGINI

LA GRECIA PRIMA DEI GRECI

L'area dell'Egeo conobbe splendide civiltà ben prima che gli Elleni del periodo classico edificassero i loro templi. In particolare a Creta, dove si ergevano i maestosi palazzi di epoca minoica e micenea



Come accade per molti altri popoli antichi, l'origine dei Greci non è ancora del tutto chiara. Diversi elementi affondano nel mito e nella leggenda. Per lungo tempo si è ritenuto che durante la fine del II millennio a.C. gruppi di popolazioni indoeuropee (tra cui gli Achei, gli Ioni e gli Eoli) fossero migrati dal Nord verso la parte meridionale della Penisola Balcanica, andando a costituire il nucleo della futura Grecia. A questa tesi si è contrapposta quella che nega la genesi dei Greci per migrazione di genti esterne, ma che la civiltà sviluppatasi nell'Egeo sia il frutto di una lunga evoluzione e di contatti culturali e commerciali con popolazioni circostanti.

OMBELICO DELL'E GEO

Un recente studio pubblicato sulla rivista "Nature" ha tracciato un nuovo albero genealogico. Confrontando il genoma di una ventina di scheletri antichi ritrovati a Creta e risalenti all'Età del bronzo (3300-1200 a.C. ca.) con quello di oltre duemila greci di oggi, è emerso che gran parte del Dna dei greci contemporanei coincide con quello degli antichi micenei, il cui bagaglio genetico a sua volta derivava per tre quarti da quello dei primi agricoltori dell'Anatolia occidentale, in Turchia: da qui, quindi, i futuri Greci sarebbero partiti, nell'Età del bronzo, per raggiungere l'Egeo e Creta.

Creta, grazie alla favorevole posizione nel cuore del Mediterraneo, fu la culla della civiltà minoica, che si sviluppò verso la fine del II millennio a.C.: diede vita a un fiorente impero marittimo che si stendeva fino in Egitto, Fenicia (Libano) e nelle regioni a nord del ►

Sotto, l'affresco del Pescatore di Akrotiri (XVII secolo a.C. ca.). Nella pagina a fronte, le *Dame in blu* (2000 a.C. ca.) del palazzo di Cnosso, a Creta.



DUE ALFABETI DIVERSI



La civiltà minoica di Creta utilizzava due forme di alfabeto: la Lineare A, usata per gli atti ufficiali (nella foto), e una particolare forma di geroglifico, impressa sui sigilli. La Lineare A e il geroglifico cretese esprimevano una lingua, il minoico, diffusa prima della conquista micenea. Essa presentava parole e fonetica a noi ignote, e la stessa scrittura non è stata ancora decifrata.

Con l'avvento della civiltà micenea, intorno al 1450 a.C., i nuovi padroni dell'Egeo adattarono il sistema di scrittura minoico alla propria lingua, di ceppo indoeuropeo, dando vita alla Lineare B.

La decifrazione di quest'ultima è avvenuta nel 1952 a opera di Michael Ventris, il quale scoprì che esprimeva un antico dialetto greco e ne propose un modello interpretativo ancora oggi largamente condiviso dagli studiosi.

L'ENIGMA DEL DISCO DI FESTO

Il 3 luglio del 1908 la spedizione archeologica italiana guidata da Luigi Pernier e Federico Halbherr portò alla luce, nella stanza 8 nell'edificio 101 di Festo, uno strano disco di terracotta di 16 cm di diametro. Era coperto, fronte e retro, da 241 simboli (dei quali 45 unici), impressi quando l'argilla era ancora fresca. Secondo la stratigrafia dell'edificio, il reperto è databile all'incirca al 1700 a.C.

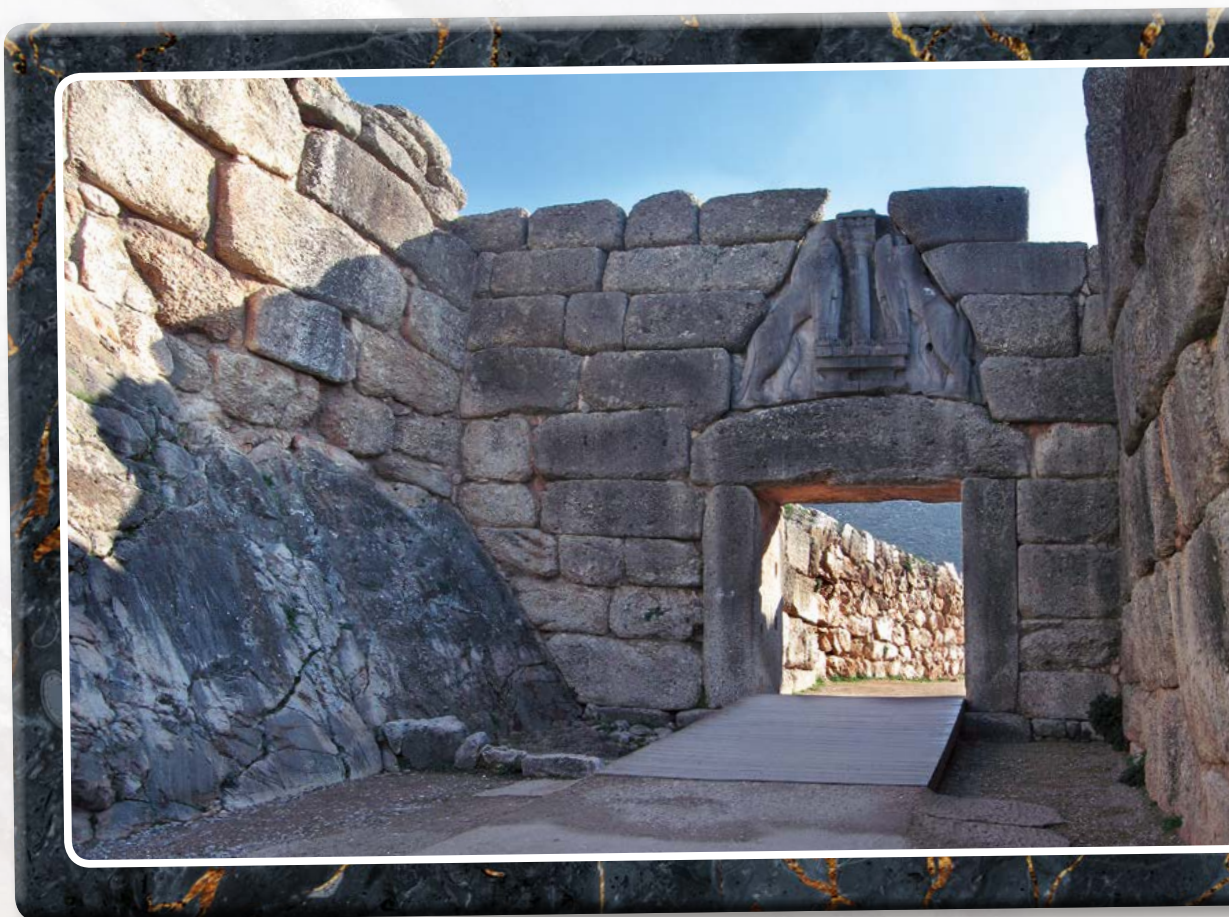
Nonostante i numerosi tentativi d'interpretazione, la natura e i contenuti del testo restano ignoti; lo stesso scopo e significato del manufatto, a causa della totale mancanza di materiali di confronto, sono probabilmente destinati a restare per sempre un mistero.



Mar Nero, fino alle coste della Spagna. La civiltà minoica ebbe la sua massima espressione nei grandi palazzi (*anaktora*) di Cnosso e Festo, edifici complessi e a più piani, con scalinate, pozzi, colonnati, magazzini, archivi e cortili dai quali si amministravano rispettivamente la parte settentrionale e quella meridionale dell'isola. Popolo di commercianti e navigatori, i Minoici facevano uso di due tipi di scrittura: la Lineare A, utilizzata in ambito amministrativo e religioso (e non ancora decifrata), e i geroglifici cretesi, presenti sui sigilli. La loro fu una civiltà ricca e fiorente, come dimostra la raffinatezza dei gioielli indossati dai membri dell'aristocrazia, la bellezza delle ceramiche e la sontuosità degli stessi palazzi, decorati con elaborati affreschi che rappresentano con grazia e vivacità cromatica figure umane e animali.

La ricca e potente civiltà minoica raggiunse il suo apogeo nel 2000 a.C. circa, per poi

La Porta dei Leoni, accesso monumentale a Micene. Edificata nel 1300 a.C. e parte delle cosiddette "mura ciclopiche", era ancora visibile quando, nel 1879, l'archeologo Heinrich Schliemann iniziò a scavare alla ricerca dell'agorà e delle tombe degli antichi sovrani della città.



conoscere una rapida decadenza a seguito di un evento catastrofico: la devastante esplosione vulcanica avvenuta sull'isola di Thera (l'attuale Santorini, a 100 km da Creta) e lo tsunami da essa generato. L'evento produsse la distruzione dei palazzi e delle aree costiere cretesi; quel che rimase venne di lì a poco conquistato da una nuova potenza in ascesa, quella micenea.

I SIGNORI DEL LABIRINTO

I Micenei (da Micene, città dell'Argolide scavata nel 1879 da Heinrich Schliemann, già scopritore di Troia) avevano sviluppato la loro civiltà a partire dal 1600 a.C., sotto l'influenza minoica. A differenza dei Cretesi, perlopiù commercianti, i Micenei erano fortemente caratterizzati dalla presenza di aristocrazie guerriere e in breve, approfittando della crisi seguita all'eruzione, li sottomisero aprendo una nuova fase della storia ellenica. Era l'epoca dei "re supremi", detti *wanax* o *anax*, i quali esercitavano il potere su funzionari e combattenti in un sistema organizzativo e militare le cui tracce si ritrovano nei poemi omerici. I Micenei seppellivano i membri della bellicosa aristocrazia in grandi camere sepolcrali circolari (*thòlos*) coperte da una volta e introdotte da un corridoio in pietra. I defunti erano deposti con la loro panoplia (l'insieme delle armi) insieme a un ricco corredo di gioielli e suppellettili, e a volte indossavano maschere in lamina d'oro riproducenti le fattezze stilizzate del volto: l'esempio più noto è la cosiddetta "maschera di Agamennone", ritrovata nel 1876 a Micene dallo stesso Schliemann e da lui attribuita, erroneamente, al leggendario re acheo citato nei poemi omerici. In realtà la maschera è databile tra il 1550 e il 1500 a.C., un periodo anteriore agli eventi che portarono alla distruzione di Troia.

I Micenei diedero vita a grandi centri fortificati da possenti



mura, dette "ciclopiche" (i ritrovamenti più significativi si trovano a Argo, Micene e Tirinto), e adattarono alla propria lingua la scrittura minoica attraverso il sistema alfabetico della Lineare B.

La loro posizione di predominio sul mondo ellenico non durò a lungo. Intorno al 1200 a.C., nuove genti venute dal nord della penisola balcanica, i Dori, penetrarono a ondate, cambiando il volto dell'Ellade e del Mediterraneo e aprendo una nuova, turbolenta fase della sua storia. ■

SOTTO IL SEGNO DEL TORO

Il palazzo di Cnosso fu riscoperto e scavato tra il 1901 e il 1905 da Arthur Evans, cui si deve anche il nome della civiltà minoica: l'archeologo britannico lo trasse dal mitologico re Minosse, il cui palazzo identificò proprio con quello di Cnosso. La costruzione ricopriva una superficie di 22.000 mq, contava 1.300 stanze e poteva ospitare, secondo stime attendibili, circa 12 mila persone. Edificato all'inizio del XVI secolo a.C. sulle rovine di un più antico edificio distrutto durante la catastrofica eruzione di Thera, il palazzo mostrava una pianta molto complessa, tanto da generare il celebre mito del Labirinto e del Minotauro. Secondo la leggenda, fu progettato dall'architetto Dedalo con l'aiuto del figlio Icaro per volontà del re di Creta Minosse, il quale volle rinchiudervi il Minotauro, mostro nato dall'unione di sua moglie Pasifae con un toro.

Gli scavi hanno riportato alla luce il cortile dove i giovani ginnasti cretesi si esibivano nella rituale giostra con i tori sacri, la "taurocatapsia": l'usanza è testimoniata anche in uno dei molti splendidi affreschi che ornano le pareti del palazzo e che risentono dell'influenza dell'arte egizia.



Sopra, *rhyton* (recipiente) a forma di testa taurina ritrovato nel Palazzo di Cnosso e conservato al Museo archeologico di Heraklion, a Creta (1550-1500 a.C. ca.). A sinistra, testa di dea o di sfinge, rinvenuta nell'Acropoli di Micene e datata al XIII secolo a.C.



IL MEDIOEVO ELLENICO

GLI INVASORI DEL NORD

Durante l'Età del Bronzo, giovani popoli guerrieri provenienti dalle regioni settentrionali d'Europa calarono in Grecia, cambiando per sempre la cultura, il gusto e le tradizioni dei suoi abitanti

Tra il XII e l'XI secolo a.C., più o meno nello stesso periodo in cui i Fenici si espandevano nel Mediterraneo, una stirpe di origine indoeuropea calò dal Nord. Muovendo dalla zona illirico-danubiana (ma la tesi è contestata da alcuni accademici, secondo cui le nuove genti sarebbero giunte solo dalla Grecia settentrionale), invase il Peloponneso, sovrapponendosi agli Eoli e agli Ioni e costringendoli a ritirarsi in zone marginali.

I Dori, questo il nome con cui sono noti nelle fonti antiche, erano popolazioni seminomadi, dedite prevalentemente alla pastorizia e alla caccia, che si ritenevano discendenti di Ercole. Divisi nelle tre tribù di Illei, Dimani e Panfili, occuparono il Peloponneso sotto la guida di Illo. Grandi combattenti, i Dori imposero il loro potere sulle terre conquistate, finendo per acquisire il monopolio politico e militare in Grecia, in Asia Minore e su parte del bacino del Mediterraneo. Lasciarono ai nuovi sudditi le occupazioni manuali, come l'agricoltura e l'artigianato, per concentrarsi nella gestione del potere e nell'esercizio della guerra.

L'arrivo dei Dori inferse il colpo definitivo



Nike, dea della vittoria, accompagna un cavaliere spartano in una coppa laconica del VI secolo a.C. Con le invasioni delle tribù doriche si impose una nuova aristocrazia guerriera, destinata a scardinare gli equilibri politico-militari dell'intero bacino del Mediterraneo.

alla civiltà micenea, già in decadenza. Pare, anzi, che siano stati proprio i Micenei la causa dell'invasione: la loro espansione commerciale aveva fatto crescere a dismisura la richiesta di ambra dal Baltico e di sale e rame dalla zona alpina settentrionale; le tribù stanziatesi tra le attuali Austria, Germania e Ungheria, che rifornivano i Micenei di questi materiali, migliorarono notevolmente le proprie condizioni economiche fino a conoscere un'esplosione demografica che rese necessario il reperimento di nuove terre. Guidati da una classe guerriera facoltosa e smaniosa di ricchezze e conquiste, le stirpi dell'Europa centrale, di cui anche i Dori facevano parte, si spinsero, attraverso lunghe migrazioni, non solo in Grecia, ma in gran parte del continente e fino alle Isole Britanniche; in Italia, diedero origine alla civiltà villanoviana, che sarebbe stata alla base di quella etrusca.

UN PERIODO DI LUCI E OMBRE

Con l'invasione dei Dori ebbe inizio l'epoca che il grande poeta Esiodo chiamò "Età del Ferro" e che in tempi moderni è stata ribattezzata "Medioevo ellenico": en-

trambe le definizioni ne sottolineano i caratteri di barbarie e decadenza rispetto agli splendori dell'epoca precedente: un giudizio negativo, che ricorda quello sul Medioevo europeo, a lungo percepito solo come una parentesi oscura tra i fasti dell'Impero Romano e il lussureggiante Rinascimento. Anche per il Medioevo ellenico occorre liberarsi dal velo dei luoghi comuni. Le distruzioni causate dalla migrazione dei Dori furono indubbiamente epocali e provocarono il crollo dell'agricoltura e dei commerci, nonché l'abbandono della maggior parte dei siti micenei (i grandi palazzi di Micene, Pilo, Tebe e Tirinto furono dati alle fiamme e rasi al suolo). Ma non si trattò dell'apocalisse: in alcune zone, come l'Eubea e la stessa Atene, gli scavi archeologici hanno riscontrato una continuità con il passato, segno che il passaggio dei Dori fu probabilmente repentino e non duraturo, oppure che essi non riuscirono a perfezionare la conquista. D'altra parte, la società nata nel Medioevo ellenico fu la base da cui si sviluppò quella della futura Grecia classica.

Il nuovo mondo ellenico era suddiviso in molti piccoli regni, fondati sul potere dell'aristocrazia guerriera (*aristoi*, i "migliori"), il cui centro economico e sociale era rappresentato dalla proprietà e dalla casata (*oikos*). Qui gli "eroi", proprio come Ulisse, dimostravano la loro eccellenza in ogni momento della loro esistenza, tanto nella guerra quanto nei banchetti e nei riti sociali, rappresentando valori destinati a un lungo successo. Le grandi costruzioni in pietra e le tombe collettive furono sostituite da sepolture individuali, oppure dal rito dell'incinerazione, accompagnate da ricchi corredi.

ARRIVA IL FERRO

Al declino della lavorazione del bronzo, resa difficoltosa dal crollo delle importazioni del rame e dello stagno, fece da contraltare la produzione del ferro, materiale con cui erano forgiate le armi dei Dori e che costituì la ragione della loro superiorità, grazie alla quale questi ultimi



TEMPO DI CANTORI E GEOMETRIE

Durante il Medioevo ellenico scomparve quasi del tutto (tranne che a Cipro) la scrittura, all'epoca esemplificata dalla Lineare B. In compenso, l'ambiente che gravitava intorno ai palazzi della nuova aristocrazia guerriera favorì la gestazione dei poemi omerici, narranti le gesta degli eroi e senz'altro da considerarsi tra i più grandi capolavori poetici dell'intera storia dell'umanità. L'apparato mitologico, religioso e culturale immortalato dall'*Illiade* e dall'*Odissea*, elaborato proprio durante il Medioevo ellenico, verrà messo per iscritto più tardi, nell'VIII secolo a.C.

Sempre in questo periodo, erroneamente considerato "oscuro", videro la luce opere d'arte e oggetti che contengono già, in nuce, i fondamenti della futura arte classica. A cominciare dalla ricerca della perfezione nella forma geometrica (ben rappresentata, per esempio, dalle ceramiche, come quella nella foto qui accanto) e nelle proporzioni del corpo umano.



poterono imporsi sui Micenei; costoro utilizzavano armi bronzee, magnifiche ma costose, mentre quelle in ferro erano più facili da realizzare e potevano quindi armare schiere più folte di combattenti.

Intorno all'VIII secolo a.C., la situazione in Grecia si assestò, con i Dori stanziati nel Peloponneso sudorientale (con Sparta come città principale), gli Eoli in quello nordorientale e in parte della Grecia continentale (il centro più importante era Tebe, in Beozia), infine gli Ioni in Attica (centro preminente, Atene), Eubea e lungo le coste egee dell'Asia Minore. Le tre stirpi erano etnicamente diverse e parlavano dialetti differenti, ma avevano molti punti di contatto, per esempio in ambito religioso. L'incontro-scontro e gli scambi tra queste avrebbero costituito la base per la nascita della civiltà greca come noi la intendiamo. ■

A sinistra, una figurina campaniforme in terracotta databile al VII secolo a.C., ritrovata a Tebe, che all'epoca era una delle città più importanti e dinamiche dell'intera Grecia continentale.

LA VERA STORIA DELLA GUERRA DI TROIA

Fu grazie all'entusiasmo di un archeologo dilettante che gli eroi di Omero entrarono nelle pagine della Storia. E oggi nuove prove confermano che l'*Iliade* è, sì, un poema epico, ma con solide radici nel passato dei Greci

Correva l'anno 1870 quando un archeologo dilettante tedesco, Heinrich Schliemann, dopo lunghe e appassionante ricerche, individuava sulla collina turca di Hissarlik le rovine della mitica città di Troia. Tre anni dopo annunciava al mondo il ritrovamento del "tesoro di Priamo", il re contro cui gli Achei avevano combattuto: le vicende narrate nell'*Iliade* e nell'*Odissea*, fino a quel momento ritenute dagli studiosi soltanto una favola, assumevano così corpo e realtà.

Secondo i poemi omerici, la distruzione di Troia era stata l'esito della lunga e sanguinosa guerra che aveva opposto i Troiani agli Achei. Il conflitto durò dieci anni e provocò innume-



revoli perdite in entrambi gli schieramenti fino alla caduta della città, ottenuta dai Greci grazie allo stratagemma del celebre "cavallo" ricolmo di soldati armati. Tornata la pace, la maggior parte degli eroi rientrò in patria: non però Ulisse, costretto a vagare per altri dieci anni prima di tornare finalmente nella sua Itaca. Fin qui il mito. Ma la Storia? Il sito di Troia, che sorge non lontano dalla moderna Canakkale (Gallipoli), in Turchia, alla foce dello stretto dei Dardanelli, fu scoperto nel 1863 da Frank Calvert e indagato per la prima volta proprio da Schliemann. In seguito, venne sottoposto a ben 24 campagne di scavo che ne riportarono alla luce gli strati di occupazione, dal Neolitico fino all'era romana

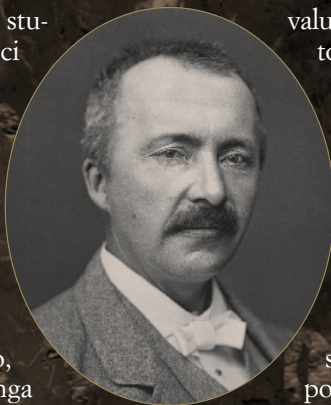


(V secolo d.C.). Se ne concluse che Troia era stata effettivamente distrutta intorno al XIII secolo a.C., conferendo con ciò veridicità al racconto omerico. I ritrovamenti hanno anche confermato che nella tarda Età del Bronzo (1300-1200 a.C.) la città, che ricadeva sotto l'influenza del popolo guerriero degli Ittiti dai quali era chiamata Wilusa, era organizzata in maniera simile a quanto descritto da Omero: contava circa 10 mila abitanti ed era situata in posizione favorevole per gestire i commerci tra il Mediterraneo e il Mar Nero. A governarla, secondo fonti ittite scoperte nella loro capitale Hattusa, era un re chiamato Alaksandu: notevole la coincidenza con il nome del principe troiano Paride, il cui nome di nascita, sempre secondo Omero, era proprio Alessandro.

UN CONFLITTO SENZA FINE

La ricchezza della città finì per renderla una preda ambita dai Greci, che invece la chiamavano Ilio: stando alle fonti ittite, costoro condussero una serie di campagne militari in quell'area, oggi appartenente alla Turchia occidentale, perpetrando incursioni e razzie allo scopo di procurarsi schiavi da vendere. La guerra che ne seguì, forse confermata da un documento che allude a un trattato di pace siglato intorno al 1200 a.C. tra Greci e Ittiti riguardante proprio la città di Troia, sembra provata dal ritrovamento di scheletri, punte di frecce e altre tracce di distruzione che indicano un momento tragico per la città e i suoi abitanti. Non sappiamo quanto durò esattamente tale conflitto, ma forse molto più di dieci anni, intervallati da attacchi e momenti di relativa quiete; fu quindi di un evento che coinvolse più generazioni e si fissò in maniera indelebile nell'immaginario collettivo, al punto da generare un'epopea destinata a perpetuarsi nei secoli.

Oggi la maggior parte degli studiosi ritiene che i poemi omerici siano il frutto di una lunga elaborazione iniziata durante il Medioevo Ellenico e messa per iscritto intorno all'VIII secolo a.C. Qualcuno nega che Omero sia mai esistito e considera l'opera un prodotto collettivo, non di un singolo poeta; gli eventi narrati, non riconducibili a un unico evento, sarebbero il riflesso di una lunga guerra, fatta di numerosi episodi militari e assedi, riorganizzati a posteriori dagli aedi in un insieme coerente. Allo stesso modo, gli eroi omerici, più che personaggi



CAVALLO O NAVE?

Di recente, un archeologo navale dell'Università di Marsiglia, Francesco Tiboni, ha messo in dubbio che il "cavallo di Troia" narrato da Omero fosse un animale. L'equivoco millenario sarebbe nato da un errore nella traduzione dei testi successivi a Omero, ai quali si ispirò lo stesso Virgilio, che nell'*Eneide* narrò la vicenda arricchendola di molti particolari. Secondo Tiboni, il manufatto realizzato dai Greci non sarebbe stato un cavallo (in greco *hippos*), bensì un tipo di nave fenicia, denominata "hippos" per il fatto che aveva una polena a forma di testa equina. Se così fosse, le circostanze della fine di Troia sarebbero più plausibili. Ritenendo che i Greci avessero abbandonato l'assedio lasciando dietro di sé una nave votiva, i Troiani l'avrebbero trascinata all'interno delle proprie mura. Le "hippos" erano solitamente usate per trasportare preziosi e pagare tributi: un veicolo molto appropriato per sciogliere un voto in onore di una dea, oltre che un mezzo all'interno del quale nascondere facilmente alcuni guerrieri, come Omero racconta.



realmente esistiti, potrebbero essere il frutto di elaborazioni e idealizzazioni posteriori.

NUOVI INDIZI A FAVORE DI OMERO

A tutto ciò si aggiunge che, nel 2010, l'archeologo Atanasio Papadopoulos ha annunciato di aver rinvenuto i resti della "reggia di Ulisse", ipotizzando che almeno alcuni dei personaggi omerici siano realmente esistiti. Mosso da una bruciante passione per i poemi greci, Schliemann compì sicuramente molti errori di valutazione: lo strato da lui individuato come la Troia omerica non era quello corretto (le rovine "giuste" corrispondono al settimo strato) e anche il presunto "tesoro di Priamo", riemerso nel secondo strato, apparteneva in realtà a un re vissuto secoli prima della guerra cantata nell'*Iliade*. Ma nonostante le approssimazioni dovute all'entusiasmo e alle scarse conoscenze scientifiche dell'epoca, le geniali intuizioni di questo pioniere ebbero il merito di riportare l'attenzione sulla civiltà micenea, contribuendo in maniera decisiva alla sua riscoperta moderna. E a trasformare una favola in Storia. ■

Nella pagina a fronte: al centro, la cosiddetta "maschera di Agamennone", scoperta da Heinrich Schliemann (nell'ovale a sinistra) a Micene nel 1876; per quanto l'archeologo l'avesse attribuita al mitico re acheo protagonista dell'*Iliade*, la datazione è troppo antica (XVI secolo a.C. ca.) e c'è chi la considera addirittura un falso; sotto, *Il trionfo di Achille* (1892) di Franz Matsch, dall'Achilleion di Corfù. Sopra, *La processione del cavallo di Troia* del veneziano Giandomenico Tiepolo (1760 ca.)



LA RIVALITÀ TRA LE POLEIS

ATENE CONTRO SPARTA

Per secoli la storia greca fu condizionata dal confronto e dallo scontro di due sole città, lontanissime per ideali, tradizioni e ambizioni, ma unite da una volontà comune: dominare l'intero mondo ellenico

Dopo l'invasione dei Dori, la penisola greca si era ritrovata suddivisa in una serie di regni indipendenti retti da sovrani che amministravano sulla base di leggi divine (*themistes*). Pian piano, però, a prendere il sopravvento furono le stirpi nobili (*ghenos*), i cui rapporti erano cementati da legami comuni e dalla credenza in un'origine divina delle loro varie stirpi. Il potere venne gestito da un consiglio formato dagli aristocratici (da *aristoi*, i migliori), il quale, affiancato da un'assemblea di uomini liberi in grado di portare le armi, partecipava alla produzione delle leggi, dette *nomoi*. Queste strutture furono alla base dell'unità politico-sociale peculiare destinata a diventare il modello organizzativo per eccellenza della civiltà greca, la polis: un insieme di città-stato basate sul principio della solidarietà fra gli abitanti, uniti dall'obbedienza a un sistema di leggi comune.

DUE CITTÀ MOLTO DIVERSE

Fu proprio in questo contesto che, intorno al X secolo a.C., da quattro villaggi della Laconia

L'elmo di un guerriero spartano conservato al British Museum di Londra. Nella pagina a fronte, scena di battaglia in un particolare del mausoleo di Alicarnasso (oggi Bodrum, in Turchia), completato attorno al 350 a.C.



(Cinosura, Limne, Mesoa e Pitane) sorse la città di Sparta, detta anche Lacedemone. In origine si trattava di una diarchia, in quanto governata da due re appartenenti a dinastie diverse, gli Agiadi e gli Euripontidi. La comunità spartana era formata dalle tribù degli Illei, dei Panfili e dei Dimani, ciascuna delle quali composta da vari *ghenos*, a propria volta suddivisi in famiglie. A partire dall'VII secolo a.C. la città iniziò una poderosa espansione che la portò, nel volgere di un solo secolo, a imporsi dapprima sulla Laconia e poi sull'intero Peloponneso. A farne le spese furono gli abitanti della valle dell'Eurota, compresa la città di Eloe, i cui abitanti vennero resi schiavi (da cui il termine "ilota", che designa lo schiavo spartano), e i Messeni, sottomessi dopo due guerre.

Verso la metà del VI secolo a.C., Sparta era ormai una potenza regionale. Il legislatore Licurgo la dotò di una serie d'istituzioni che l'avrebbero resa agli occhi di Aristotele come «la più democratica delle città greche». Il potere era in effetti esercitato da tutti gli "spartiati", ossia i cittadini maschi liberi e atti a portare le armi. ►



Nel tondo, la peste di Atene del 430 a.C. in un dipinto di Michiel Sweerts (1650 ca.).

Sotto, scontro fra opliti su un vaso greco in stile arcaico. Nella pagina a fronte: sopra, *Tre ragazzi spartani si allenano nel tiro con l'arco* (1812) di Christoffer Wilhelm Eckersberg; sotto, statua in marmo di un oplita spartano (forse Leonida), datata al V secolo a.C.

Atene, dal canto suo, poteva vantare un'origine ben più antica, risalente addirittura al III millennio a.C. Scampata all'invasione dorica, nacque, secondo la leggenda, dall'unione di dodici villaggi al tempo del mitico re Cecrope. Con il tramonto della civiltà micenea, anche l'Attica e Atene, che ne era il centro più importante, conobbero l'ordinamento per *ghenos*. Il governo venne affidato a nove arconti, poi affiancati dall'Areopago, un'assemblea composta da ex magistrati, che aveva il compito di custodire le leggi e giudicare i delitti di sangue. A partire dal V secolo a.C., le magistrature ateniesi evolvettero nella democrazia (letteralmente, "potere del popolo"), che prevedeva la possibilità di proporre e votare disegni di legge per i cittadini maschi adulti e in grado di portare le armi: un numero più ampio

ma comunque ristretto, calcolabile da un decimo a un quinto dell'intera popolazione, costituita anche da donne, ragazzi, vecchi e persone senza diritto di cittadinanza, compreso un cospicuo numero di schiavi.

Tra la fine del VI e l'inizio del V secolo a.C., Sparta, divenuta ormai leader incontrastata nel Peloponneso, volse lo sguardo sull'intera penisola ellenica con l'obiettivo di diventare la potenza dominante.

Una grande minaccia, però, si profilava all'orizzonte: quella rappresentata dall'Impero Persiano. Già nel 546 a.C., Ciro II il Grande aveva cercato di espandere la sua influenza al Mediterraneo, riuscendo a sottomettere le città della Ionia. L'impresa fu ritentata da Dario e poi da Serse, ma le *poleis* greche trovarono modo di salvarsi coalizzandosi in leghe, dette "anfizionie". Sparta, chiamata in aiuto da



Atene che era stata attaccata, non partecipò alla Prima guerra persiana, che fu vinta dalla stessa Atene nell'epica battaglia di Maratona; diede invece un contributo importantissimo nel secondo conflitto, contribuendo al trionfo finale greco a Salamina e a Platea.

UNA CONTRO L'ALTRA

La situazione generatasi in Grecia all'indomani del trionfo sulle armate di Serse fu, tuttavia, causa indiretta di un nuovo scontro, stavolta fratricida, sorto proprio tra Sparta e Atene. Se Sparta aveva raggiunto, anche grazie al contributo dato in guerra e al vibrante eroismo dimostrato alle Termopili, un grado di credibilità ragguardevole nell'intero mondo greco, Atene non stava a guardare e aveva a sua volta dato vita a una politica imperialista, utilizzando l'appoggio della Lega Delio-attica: nata in funzione antipersiana, raggruppava sotto la sua egida importanti città di tradizione marinairesca, come Efeso, Mileto, Focea, Alicarnasso, Anfipoli, Olinto, Metone e Troia, le isole di Lesbo, Rodi, Samo, Delo e la penisola Calcidica. Terminato il pericolo persiano, la Lega si trasformò in uno strumento dell'egemonia ateniese (Atene ne "custodiva" il tesoro) e venne rivolta a combattere l'egemonia spartana. Questa politica aggressiva, avviata da Temistocle, il vincitore di Salamina, venne continuata da Pericle, capo del partito democratico ateniese.

Così, mentre Sparta intendeva mantenere il proprio dominio sulla Lega del Peloponneso e il proprio sistema politico oligarchico, Atene mirava all'espansione e alla democratizzazione del mondo ellenico.

Lo scontro tra le due potenze fu inevitabile. Dopo una serie di episodi minori, nell'estate del 432 a.C. Sparta ospitò l'assemblea federale della Lega del Peloponneso, che radunava Ambracia, Leucade, Anattorio, Corinto, Megara e le città di Beozia, Focide e Locride. Si ►

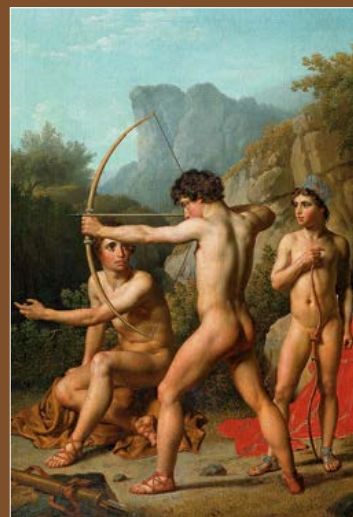
SPARTA

IL "COMUNISMO" GUERRIERO

La tradizione assegna l'introduzione degli ordinamenti spartani al grande legislatore Licurgo. Sparta era governata da due re-sacerdoti e da un'oligarchia aristocratica; tuttavia, di fatto partecipavano alla cosa pubblica tutti i cittadini maschi discendenti dei Dori che avevano occupato la Laconia sottomettendo i Messeni. Questi "spartati" dovevano aver compiuto i trent'anni e si riunivano mensilmente in un'assemblea, l'Apella, la quale eleggeva cinque efori, i magistrati preposti a vigilare sull'applicazione delle leggi, sull'amministrazione della giustizia, sull'operato dei sovrani e sul comportamento dei cittadini. C'erano, poi, i 28 membri ultrasessantenni che componevano la Gherusia, una sorta di senato legiferante e competente in politica estera.

Il benessere economico degli spartati si fondava sullo sfruttamento degli appezzamenti di terra di proprietà dello Stato, loro assegnati alla nascita e coltivati dagli "iloti"; costoro non erano altro che gli antichi Laconi e Messeni, popoli ridotti in schiavitù e privati di ogni diritto. Gli spartati maschi ricevevano sin dalla tenera età una rigida educazione, detta *agoghé*, frugale e di stampo militare; anche le femmine venivano presto sottratte alla famiglia e cresciute nel culto di Artemide in appositi collegi: qui, contrariamente alle altre donne greche, svolgevano esercizi fisici, oltre a imparare a tessere e a esercitare il ruolo di madri. Oltre alla guerra e alle mansioni politiche, gli spartati impiegavano il tempo nei "sissizi", banchetti comunitari che essi erano tenuti a rifornire periodicamente, pena la perdita della cittadinanza. Una caratteristica di Sparta era che i suoi abitanti, non potendo per legge maneggiare i metalli preziosi, usavano monete di ferro. Il senso di fratellanza degli spartati era tale che non era infrequente che uno di loro chiedesse a un compagno particolarmente prestante e coraggioso di giacere con la propria moglie, al fine di generare figli migliori.

Accanto a spartati e iloti, la terza classe sociale dell'antica Sparta era rappresentata dai "perieci": costoro erano gli abitanti delle comunità extraurbane che, sebbene fossero formalmente dominate dalla città, erano di fatto autonome e si dedicavano al commercio e all'artigianato, mansioni manuali precluse agli spartati. Pur non godendo dei diritti politici, anche i perieci avevano il diritto-dovere di portare le armi e, in guerra, andavano a ingrossare le fila della fanteria leggera, essendo quella oplitica (pesante) prerogativa degli spartati.



ATENE

LA CULLA DELLA DEMOCRAZIA



Quella ateniese è la prima forma di governo "democratico" della Storia, benché si trattasse di un sistema molto diverso dal nostro. In origine, la città era in mano alla magistratura degli "arconti", coadiuvati dall'Areopago, un'assemblea composta da ex magistrati ed espressione del ceto aristocratico. La strada che condusse dall'oligarchia alla democrazia iniziò nel VI secolo a.C., quando l'arconte Solone, chiamato a ridimensionare la prevarica dei nobili, ridimensionò il peso sociale ed economico dell'aristocrazia, garantendo una maggiore partecipazione popolare alla vita pubblica. Le decisioni di governo divennero appannaggio di un ceto più ampio, per quanto an-

cora legato al censo. Accanto all'Areopago fu istituita l'Ecclesia, composta da tutti i cittadini di sesso maschile che avessero ottemperato al servizio militare; il suo ordine del giorno era determinato dal Consiglio dei 400, composto da cento membri per ciascuna delle quattro tribù, suddivise in base al censo.

Dopo la breve parentesi della tirannide di Pisistrato e dei suoi figli Ippia e Ipparco, Clistene prese il potere nel 508 a.C. e riformò lo Stato, portando le tribù al numero di dieci, composte ciascuna da tre "trittie", a propria volta costituite da altrettanti "demi", nei quali rientravano tutti i cittadini ateniesi di sesso maschile che avessero compiuto i 18 anni di età. Clistene istituì anche la Boulé, un'assemblea legislativa di 500 membri, 50 per ogni tribù, con competenze in materia di politica estera, sicurezza e tesoreria, legiferante di concerto con l'Ecclesia. Esclusi dalla vita politica erano comunque i "meteci", stranieri greci che risiedevano in città, oltre naturalmente agli schiavi. Chi era ritenuto rappresentare un pericolo poteva essere sottoposto a ostracismo, che consisteva in un esilio decennale.

I membri delle tribù si alternavano in un comitato ristretto permanente, la Pritania, per un periodo di 36 giorni; quotidianamente, uno di loro veniva scelto come "epistate", il funzionario che faceva da "capo dello Stato" per 24 ore, presiedendo le riunioni. Nel 462 a.C. Efialte svuotò l'Areopago di quasi tutte le sue funzioni e lo aprì alle classi medie, riducendo l'influenza dell'aristocrazia. A perfezionare la democrazia ateniese, infine, fu Pericle, durante il cui governo (una sorta di tirannia mascherata) Atene raggiunse il massimo splendore politico e artistico.

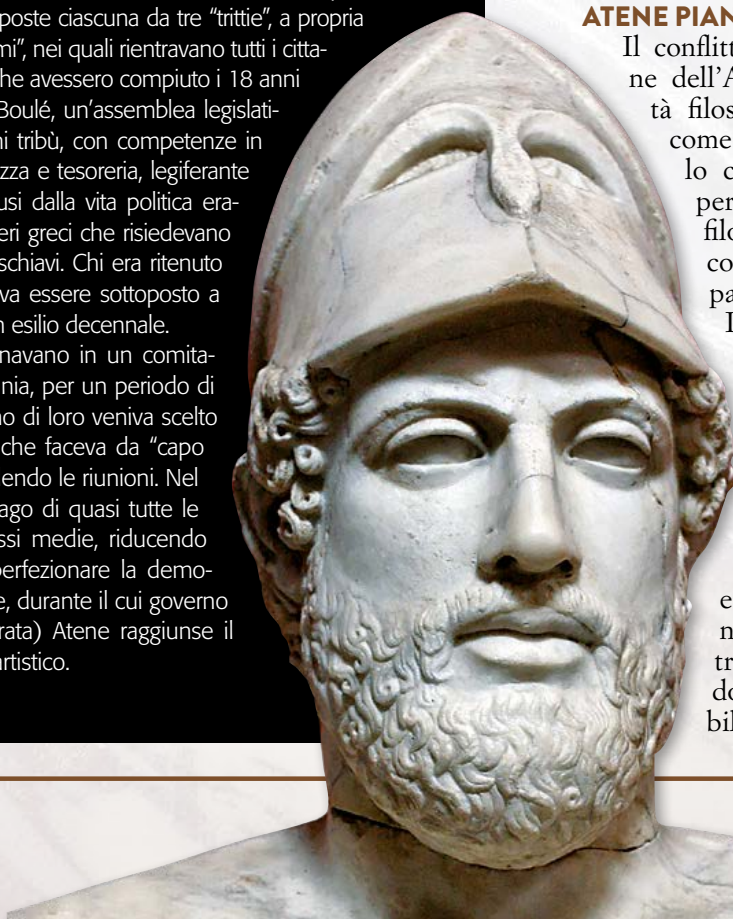


voleva decidere l'atteggiamento da tenere nei confronti di Atene, la quale aveva attaccato militarmente sia Corinto che Megara. Dopo un lungo dibattito, la maggioranza dei votanti si risolse per la guerra.

ATENE PIANGE, SPARTA NON RIDE

Il conflitto, iniziato con l'invasione dell'Attica da parte della città filospartana, viene ricordato come Guerra del Peloponneso: lo conosciamo perfettamente perché venne descritto, per filo e per segno, dallo storico ateniese Tuciddide, che vi partecipò in prima persona.

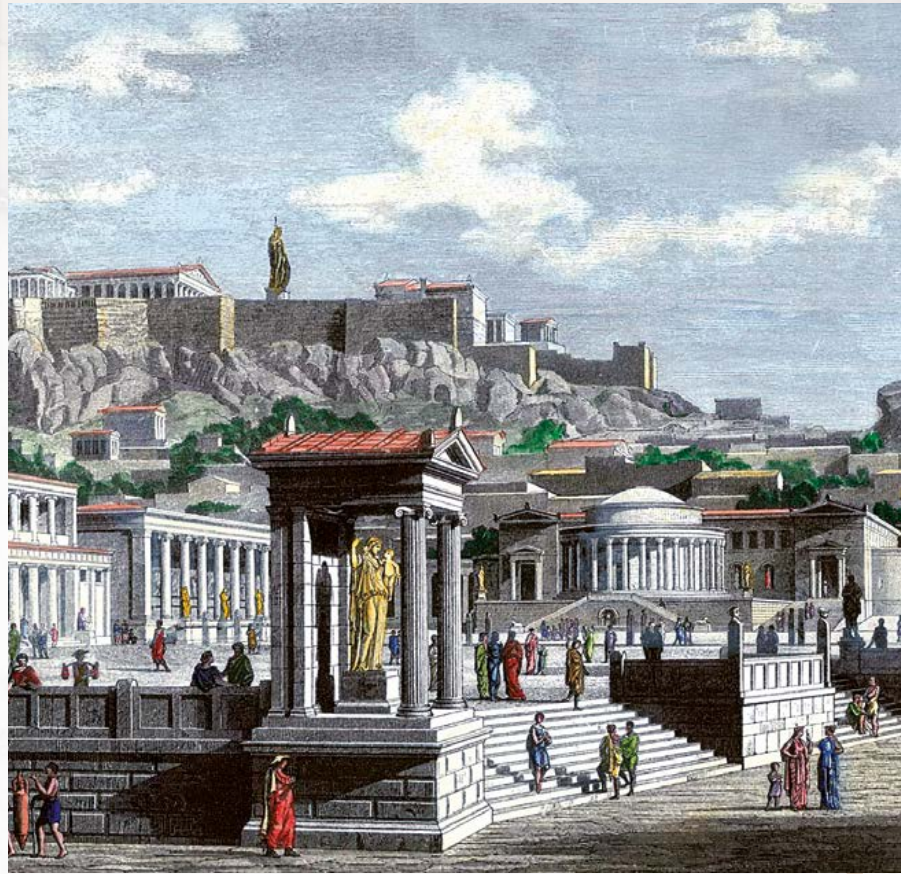
Il conflitto durò trent'anni e fu una guerra "globale", perché combattuta non solo sul suolo greco, ma anche al di fuori dell'Ellade: in Italia, dove coinvolse le città della Magna Grecia e della Sicilia, in Africa e in Asia Minore. Oltre ai numerosi e cruenti scontri fratricidi, i belligeranti dovettero affrontare terribili epidemie, come la peste





che, nel 430 a.C., falciò soprattutto Atene; si calcola che il morbo sterminò i due terzi degli Ateniesi, fra cui Pericle, lasciando la città priva del suo capo più carismatico. Il dramma della pestilenza, ma soprattutto la sciagurata decisione di portare il conflitto in Sicilia, si dimostrò fatale per Atene. La spedizione che attaccò Siracusa, colonia di Sparta, si risolse infatti in un disastro: Demostene, comandante della flotta ateniese, morì in battaglia sul fiume Asinaro, mentre il collega Nicia venne messo a morte dai Siracusani e i suoi soldati furono imprigionati nelle grotte dette Latomie, dove morirono di fame e di stenti.

La guerra fu infine decisa, nel 405 a.C., sul fiume Egospotami, dove la flotta spartana, comandata da Lisandro, umiliò quella ateniese. Un anno dopo, nel marzo 404 a.C., Atene capitolò e dovette accettare le durissime condizioni di pace imposte dalla rivale: la consegna di quel che restava della flotta, tranne 12 navi, lo scioglimento della Lega Delio-attica, l'abbattimento delle mura, l'accettazione di una guarnigione spartana comandata da un "armosta" (governatore) al porto del Pireo, con il compito di sorvegliare il rispetto degli accordi e garantire la subordinazione della città alla politica estera spartana; infine, la modifica delle istitu-



zioni in senso oligarchico, con l'abbandono della democrazia. Ebbe così inizio, sotto la guida di Crizia, il governo ateniese dei Trenta Tiranni, soggetto all'influenza spartana.

La Guerra del Peloponneso rappresentò un punto di svolta nella storia della Grecia antica e ne mutò per sempre il volto. Atene, uscita rovinosamente sconfitta, dovette accettare il predominio di Sparta, nuova padrona del Peloponneso. Tuttavia, anche la città lacedemone stava iniziando un lento e inesorabile declino, dovuto sia alla ripresa delle ostilità contro le città greche che contro la Persia. Alla fine, la fiera Sparta dovette soccombere alla nascente potenza di Tebe. A fare le spese del trentennale conflitto fu comunque tutta la Grecia, la quale finì gravemente prostrata dalle devastazioni belliche (da qui il celebre detto "se Atene piange, Sparta non ride"), indebolita demograficamente a causa delle battaglie e della peste e piegata economicamente per il contrarsi dei traffici commerciali. La Guerra del Peloponneso può dunque essere considerata come l'epilogo dell'età dell'oro della civiltà ellenica. Da questo momento in poi, il mondo greco non sarebbe stato più lo stesso. ▀

A sinistra, i filospartani sconfiggono gli Ateniesi nel porto di Siracusa (413 a.C.) durante la Guerra del Peloponneso; a destra, l'Agorà di Atene, sovrastata dall'Acropoli. Nella pagina a fronte: nel riquadro, un'assemblea pubblica ad Atene; sotto, busto del leader ateniese Pericle (copia romana di un originale greco del 430 a.C. ca.).



LA MAGNA GRECIA

I GRECI D'ITALIA

Oltre che all'Asia Minore, la colonizzazione greca si rivolse all'Italia del Sud, che grazie alle migrazioni di mercanti e artigiani si trasformò in un territorio ricco e prospero, destinato a ospitare le città più popolose dell'intero mondo ellenico

Una volta conquistata l'egemonia sul mar Egeo, le città greche furono costrette a cercare nuovi spazi per espandere la loro influenza. L'avarso suolo ellenico non riusciva a soddisfare le crescenti esigenze alimentari sollevate dall'imponente crescita demografica: si rendeva necessaria la ricerca di nuovi mercati e nuove fonti di approvvigionamento per sostenere un'economia in grande salute. Gruppi di mercanti, contadini, allevatori e artigiani, dopo aver consultato l'immane oracolo di Delfi, si avventurarono verso occidente, solcando il Mediterraneo. Approdati sulle coste delle attuali Basilicata, Calabria, Puglia e Campania, i coloni diedero vita a una serie di città che, pur mantenendo un tenace legame con la madrepatria greca, assunsero progressivamente caratteristiche culturali autonome, che le fecero risplendere in campo culturale e artistico tanto quanto le *poleis* d'origine.

LE PERLE DEL MEZZOGIORNO

La storia gloriosa della Magna Grecia inizia tra la seconda metà dell'VIII e gli inizi del VII secolo a.C. e termina tre secoli dopo, allorché le popolazioni italiane dei

Campani, Sanniti, Lucani e Apuli si affermarono progressivamente nel Mezzogiorno, sostituendosi ai Greci nell'amministrazione delle città più importanti e definendo nuove forme di organizzazione sociale.

I primi Greci a giungere nella nostra penisola furono i coloni originari di Calcide, in Eubea, che approdarono in Campania per dar vita a Pithekoussai (Ischia) e Kyme (Cuma, così chiamata perché fondata assieme ad alcuni emigranti da Cuma Eolica). Seguirono, tra il 756 e il 743 a.C., le città di Zankle (Messina) e Rhegion (Reggio), sulle due sponde dello stretto. Giunsero poi gli Achei per creare, sul versante ionico, Sybaris (Sibari, 720 a.C.) e Kroton (Crotona 710 a.C.), e gli Spartani che fondarono Taras (Taranto, 706 a.C.). L'ultima città germinata direttamente dai Greci in Calabria fu Lokroi Epizephyroi (Locri Epizefiri), a opera di genti venute dalla regione della Locride.

DA UNA COLONIA ALL'ALTRA

L'organizzazione amministrativa degli italoti (così erano chiamati i Greci d'Italia) rispecchiava quella delle *poleis* originarie: si trattava di città-stato indipendenti fra loro e dotate ciascuna di un proprio esercito. Ad amministrarle era un governo oligarchico, ma non mancavano casi in cui vi era un solo uomo al comando; un esempio è rappresentato





PIÙ GRECI DEI GRECI

Il termine Magna Grecia, in greco Megalè Hellàs, compare a partire dal III secolo a.C. Non indica un'entità territoriale e politica precisa, bensì un'area culturale ampia, corrispondente a buona parte del Mezzogiorno e costituita da un insieme di popolazioni e civiltà aventi un sostrato comune. Il nome tradisce l'orgoglio dei coloni per aver dato vita, lontano dalla madrepatria, a una comunità che aveva raggiunto un livello sociale, culturale ed economico tale da poter essere considerata addirittura maggiore della Grecia stessa.

A riprova del livello raggiunto, rimangono le rovine di moltissimi capolavori architettonici: basti pensare a Paestum, in Campania, la città greca meglio conservata al mondo; o a Segesta, Selinunte e alla Valle dei Templi di Agrigento, in Sicilia, quantunque le colonie siceliote non fossero considerate parte della Magna Grecia. Molte straordinarie testimonianze, tra cui vasi e sculture, monili e oggetti preziosi, sono conservate nel Museo archeologico nazionale di Napoli, che ha di recente riaperto al pubblico la sua ricchissima collezione, istituita grazie ai ritrovamenti effettuati in età borbonica.



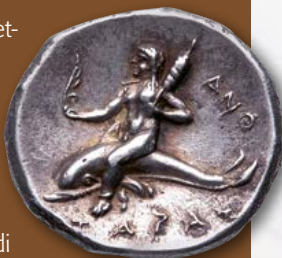
da Siracusa, retta dal tiranno Dionisio.

Le colonie della Magna Grecia si distinsero per l'abilità nei commerci, inizialmente rivolti al mercato interno, poi anche alla madrepatria, la quale importava risorse cruciali per il suo sostentamento, come il grano, e materie prime di pregio come il marmo, fondamentali per la costruzione di edifici e opere monumentali. Lo scambio, soprattutto in campo culturale, era reciproco: le colonie subirono l'influenza dell'arte, della letteratura e della filosofia prodotte in Grecia, ma furono a loro volta culla d'importanti innovazioni in campo tecno-

TARAS E IL DELFINO

Taras, figlio del dio Nettuno e della ninfa Satyria, sbarcò sulle rive dello Ionio. Mentre si accingeva a compiere un sacrificio, vide un delfino al largo e lo interpretò come segno di incoraggiamento per fondare una città (Saturo, dedicata alla madre), prima di annegare nel vicino fiume poi ribattezzato Tara.

Taranto, invece, fu fondata più tardi da un gruppo di coloni spartani guidati da Falanto, che la chiamarono così in onore dell'eroico Taras.



Sopra, elmo apulo-corinzio del 500-400 a.C. ca. A sinistra, uno stater di Taranto: a differenza di ciò che molti credono, a cavalcare il delfino non è l'eroe Taras, a cui la città è dedicata, ma Falanto, che la fondò. Nella pagina a fronte, *Giovane uomo di Motia* (RC), del V secolo a.C., oggi al Museo di Cleveland, in Ohio.

logico e scientifico, nonché sedi di scuole filosofiche di primaria importanza, come quella di Pitagora a Crotone, del 530 a.C. Proprio da questa città partirono anche numerosi atleti che si distinsero nei giochi olimpici, vincendo ben venti titoli in un secolo, secondi solamente a Sparta e davanti ad Atene.

Per far fronte alle necessità imposte dall'espansione demografica, le città italiote promossero la partenza di ulteriori flussi migratori che portarono alla creazione di colonie in Calabria, in Campania e lungo le coste dell'Adriatico, come Ankón (Ancona) e Adria, fondate per iniziativa del siracusano Dionisio intorno al 386 a.C. Alla lunga, tale espansionismo portò le colonie a scontrarsi con le popolazioni italiche presenti sul territorio. L'attrito si produsse fino alla definitiva conquista, avvenuta tra il 290 ed il 280 a.C., da parte di Roma, che si avviava a diventare padrona assoluta d'Italia e del Mediterraneo. ■



Le fasi finali della battaglia di Maratona nel particolare di un sarcofago romano del III secolo d.C. (Museo Civico Romano di Brescia). Nella pagina a fronte, un guerriero persiano, forse membro degli "Immortali", corpo d'élite della guardia imperiale (510 a.C. ca.), conservato a Berlino.



LE GUERRE PERSIANE

IL NEMICO VIENE DALLA PERSIA

Per vent'anni, tra il 499 e il 479 a.C., la Grecia dovette fare i conti con gli attacchi mossi dal potente e ben armato Impero Persiano, che la insidiò a più riprese fortificandone resistenza e orgoglio

Nel 546 a.C., Ciro II il Grande, fondatore dell'Impero Persiano, aveva sconfitto il re della Lidia Creso, estendendo il controllo sulla regione e sulle colonie greche della Ionia. Queste ultime, peraltro, erano governate da tiranni che non erano benvenuti dalla popolazione. Quando si ribellarono, nel 499 a.C., il nuovo "re dei re", Dario I, alla testa di un impero immenso che si estendeva dall'India alla Libia e dal Mar Nero all'Arabia, pensò di approfittarne per puntare in maniera decisa verso il mare Mediterraneo.

GUERRA LAMPO, ANZI NO

Dopo aver ribadito la sua autorità sulle città della Ionia, compresa Mileto, nel 492 a.C. Dario inviò suo genero, Mardonio, a completare la sottomissione della Tracia. Conseguito l'obiettivo, impose il vassallaggio al regno di Macedonia, minacciando direttamente l'Ellade: iniziava così la Prima guerra persiana. Le operazioni di conquista, tuttavia, abortirono a causa del naufragio della flotta persiana al largo del monte Athos, incidente che costrinse Mardonio a ritirarsi momentaneamente in Asia Minore per riorganizzare le truppe. Le ostilità ripresero l'anno seguente, quan-



do Dario inviò ambasciatori a tutte le *poleis* greche, chiedendone perentoriamente la sottomissione. La maggior parte delle città, terrorizzata dall'imponenza dell'armata persiana, negoziò la propria resa senza combattere. Atene e Sparta, invece, risposero giustiziando platealmente gli ambasciatori persiani. La risposta di Dario non si fece attendere: un'enorme forza congiunta, composta da esercito e flotta, al comando dei generali Dati e Artaserse, si avviò minacciosamente verso la Grecia. Dopo aver tentato invano di prendere Lindos, Dati si gettò sull'isola di Nasso, che venne distrutta e bruciata; poi fu la volta di Eretria, in Eubea, che fu presa grazie al tradimento di due abitanti. A quel punto, la flotta persiana si mosse lungo la costa dell'Attica con l'idea di sbarcare presso Maratona, a una quarantina di chilometri da Atene; da qui Artaserse, alla guida di un contingente di circa 25 mila uomini, avrebbe poi raggiunto la maggiore delle *poleis* dell'Attica per ottenerne la resa. Gli Ateniesi, però, erano tutt'altro che intenzionati a subire passivamente gli eventi. Affidato l'esercito all'esperto generale Milziade, bloccarono, insieme agli alleati di Platea, le due uscite dalla piana, costrin-

Duello tra un oplita greco (in piedi) e un soldato persiano in un vaso risalente al V secolo a.C.



gendo dopo cinque giorni i Persiani a tornare sulle navi e tentare l'attacco ad Atene via mare. Milziade attese che il nemico avesse imbarcato la cavalleria, che nello schieramento persiano era preposta alla difesa dei lati, dopodiché attaccò la fanteria leggera con i suoi opliti, infliggendole pesanti perdite. A quel punto Artaserne non poté che ordinare la ritirata in nave, riservandosi come ultima possibilità quella di riprendere il largo e abbattersi su Atene. Milziade, però, fu più svelto e giunse in città prima dell'arrivo dei nemici, costringendoli alla ritirata definitiva.

La battaglia di Maratona aveva dimostrato ai Greci che potevano battere la possente armata persiana se solo avessero sfruttato appieno la superiorità dei loro opliti, e costituì per loro una grande iniezione di fiducia.

L'ORGOGGIO DI SPARTA E ATENE

Dario, come c'era da aspettarsi, non aveva intenzione di desistere dall'impresa e si diede a progettare una nuova invasione per

l'anno seguente. I suoi disegni vennero però bruscamente interrotti dalla ribellione dell'Egitto, conquistato da Cambise II di Persia nel 524 a.C., per sedare la quale dovette inviare un corposo contingente. Durante le operazioni Dario morì, lasciando il trono al figlio Serse.

Avuta rapidamente ragione dei ribelli, Serse riprese il piano d'invasione della Grecia, approntando preparativi meticolosi e in segreto. Ordinò innanzitutto la costruzione di un ponte di barche lungo l'Ellesponto, allo scopo di far transitare agevolmente il suo immenso esercito; poi dispose lo scavo di un canale presso il monte Athos, per evitare alla flotta di navigare lungo le sue coste, pericolose e spesso battute dalle tempeste. Infine, si mosse diplomaticamente sostenendo le fazioni filo-persiane presenti in molte delle città greche: ottenne l'appoggio di Argo e Larissa e una certa attenzione anche da parte di Tebe. Serse mandò gli ambasciatori a chiedere dattate per il suo esercito, evitando accuratamente Sparta e Atene per non allarmarle circa l'imminenza dell'attacco. Le due città, però, vennero avvisate da alcune *poleis* che non avevano accettato la sottomissione e così, nel tardo autunno del 481 a.C., a Cornito diedero vita alla Lega panellenica. All'alleanza, tuttavia, aderirono soltanto una settantina di *poleis*, anche perché molte delle oltre 700 di cui si componeva l'Ellade erano in guerra o comunque ostili fra loro.

UN FIUME DI UOMINI

Intanto, l'esercito persiano si era radunato in Asia Minore ed era pronto a procedere all'invasione. Era costituito da contingenti inviati da oltre 46 nazioni, per un totale stimato di circa 200 mila uomini e 600 navi (gli antichi, Erodoto in testa, forniscono la pazzesca cifra di oltre 2,5 milioni di uomini, che gli storici moderni ritengono impossibile).

Nella primavera del 480 a.C., passato l'Ellesponto, le truppe di Serse marciarono verso la Grecia e, una volta giunte a Doriskos, furono raggiunte dalla loro flotta. Il generale ateniese Temistocle, abbandonata presto l'idea di difendere la stretta valle di Tempe, posta ai confini della Tessaglia, suggerì di provare a bloccare il nemico al passo delle Termopili: quest'unico passaggio tra la Tessaglia e la Beozia era talmente stretto da poter essere difeso da pochi soldati, vanificando così lo strapotere numerico

LA LEGGENDA DI MARATONA



Secondo lo storico Plutarco, vissuto molti secoli dopo gli eventi, la vittoria di Maratona fu annunciata agli Ateniesi, trincerati nell'Acropoli, da un messaggero, che coprì rapidamente la distanza di circa 40 km tra la città e la piana della battaglia. Costui sarebbe morto per lo sforzo subito dopo aver dato il faticoso annuncio: "Nenikéamen!", "Abbiamo vinto!" (nella foto, un dipinto di Luc-Olivier Merson, del 1869, ritrae il sacrificio di Filippide).

Le fonti antiche sono però discordi sia sulle circostanze dell'episodio che sul nome dell'eventuale protagonista, riportato da alcuni come Tersippo, da altri Euclè, da altri ancora Filippide, o Fidippide. A ogni modo, Pierre de Coubertin si ispirò a questa leggenda per introdurre nei Giochi olimpici moderni la maratona. La distanza venne fissata a 42,195 km, che coincide appunto con quella che separa Maratona da Atene, in base alla misurazione effettuata nel 1921.

LA BATTAGLIA DI SALAMINA

Il 23 settembre 480 a.C., nel braccio di mare che separa l'isola di Salamina dalle coste dell'Attica, si combatté uno degli scontri decisivi della Seconda guerra persiana. I Greci si batterono cercando di annullare la superiorità numerica degli avversari, attirandoli in una porzione di mare angusto, dove non potessero dispiegare completamente le loro unità.

L'asimmetria delle flotte in campo appariva clamorosa, con circa mille navi persiane contro le 370 greche, ma la strategia adottata dal comandante ateniese Temistocle fu premiata. Poco dopo l'inizio della battaglia, lo stretto braccio di mare era così ingombro che i vascelli di Serse, più grandi e numerosi, non riuscirono più a manovrare. Quando le navi persiane furono a distanza ravvicinata, i Greci procedettero all'arrembaggio. Ostacolandosi le une con le altre, le imbarcazioni di Serse furono attaccate, speronate e incendiate dalle triremi greche, agili e veloci, sotto gli occhi dello stesso "gran re", che osservava lo scontro assiso su una sorta di trono dalle pendici di un monte vicino.

Lo scontro, alla fine, volse in favore dei Greci, che lamentarono la perdita di soli 42 scafi contro i circa 200 dei Persiani. Quel che restava della flotta asiatica rientrò in Asia Minore, dove Serse si mise subito a pianificare un nuovo attacco. Tuttavia, l'anno seguente, il 479 a.C., i Persiani avrebbero fatto i conti con altre due sconfitte, a Platea e a Micala.



Il monumento moderno eretto nella penisola attica di Cinosura in memoria dello scontro navale di Salamina, vinto dai Greci nel 480 a.C.

dell'avversario. Allo stesso modo, la flotta persiana sarebbe stata fermata a capo Artemisio, tra l'Eubea e la Tessaglia, un braccio di mare parimenti strettissimo e quindi in grado di annullare il vantaggio delle navi nemiche.

La strategia non ebbe il successo sperato. Un residente del luogo, Efiante, rivelò a Serse l'esistenza di una mulattiera tramite la quale sarebbe stato possibile aggirare i difensori greci. Leonida e i suoi trecento Spartani, posti a presidio delle Termopili, furono travolti dopo una strenua resistenza; riuscirono però a infliggere al nemico gravi perdite, meritandosi un posto nella leggenda.

Non appena la flotta greca, impegnata a sua volta nel furioso combattimento di capo Artemisio, ricevette la notizia della disfatta, non poté far altro che ritirarsi a Salamina, dove peraltro era stata radunata a scopo precauzionale la popolazione di Atene. L'evacuazione della città si dimostrò provvidenziale. Serse, passate le Termopili, si riversò infatti incontrastato nella Beozia e avanzò fino alle porte di Atene, che trovò semideserta. Il Gran Re ebbe facilmente ragione della guarnigione asserragliata sull'Acropoli, quindi diede ordine di radere al suolo la città. A quel punto le due flotte si scontrarono a Salamina, dove i Greci

inflissero ai Persiani una cocente sconfitta, riuscendo ad affondare o a catturare oltre 200 navi, perdendone solo una quarantina.

Le operazioni militari, interrotte per l'inverno, ripresero nella primavera successiva, ma le *poleis* erano ancora in tensione fra loro. Fallito il tentativo del generale Mardonio di offrire la pace separata ad Atene, il fronte greco si ricompattò e il 20 agosto 479 a.C. a Platea, guidato dallo spartano Pausania, inflisse ai Persiani una seconda memorabile sconfitta. Lo stesso Mardonio cadde in battaglia, lasciando l'esercito allo sbando. I risultati furono catastrofici: buona parte degli invasori fu uccisa o catturata, e solo in 40 mila riuscirono a mettersi in salvo. Poco dopo, la flotta greca, comandata da Leotichida, travolse i resti delle navi nemiche a Micala.

Per liberarsi definitivamente dalla minaccia persiana, la Grecia avrebbe però dovuto continuare a combattere ancora, finché la controversa pace di Callia (di cui alcuni storici negano l'esistenza) non stabilì i reciproci confini tra i due contendenti. Ma i Persiani non avrebbero mai spostato il mirino dalla Grecia, continuando anche in seguito a fomentare le rivalità tra *poleis*, in base al principio del "divide et impera", nella speranza di poter beneficiare, prima o poi, delle loro divisioni e debolezze. ■

I TRECENTO ALLE TERMOPILI

2.500 anni fa, in un angusto passo montano tra Locride e Tessaglia, l'immenso esercito imperiale persiano venne fermato da un pugno di indomiti Spartani, che solo la subdola arma del tradimento poté sconfiggere

Il sacrificio di Leonida e dei trecento Spartani con lui al passo delle Termopili divenne, già nell'antichità, l'archetipo della devozione al dovere militare. Il suo mito ha scavalcato il tempo, affermandosi come simbolo di sacrificio individuale in nome dell'interesse superiore della polis, ossia della patria. A rendere ancora più fulgido il gesto contribuisce il racconto di Erodoto, che ci svela il vaticinio dell'oracolo di Delfi precedente la battaglia: «O voi, o Spartani dalle larghe piaz-

Leonida alle Termopili (1814) di Jacques-Louis David, esposto al Louvre. Nella pagina a fronte, monumento dedicato dalla città di Sparta al suo eroico sovrano nel 1968.

ze, o la vostra città sarà distrutta dai discendenti di Perseo, oppure ciò non avverrà, ma Sparta piangerà la morte di un re della stirpe di Eracle». Il re spartano che nell'agosto del 480 a.C. risalì il passo montano dove si sarebbe svolta una delle battaglie più famose della Storia era, quindi, consapevole di portarsi appresso una condanna a morte: era lui il sovrano che a prezzo della vita avrebbe salvato Sparta. Per questo, avviandosi all'azione disperata e suicida, scelse per il suo seguito



soldati che avessero già famiglia, perché non venissero sacrificati quei giovani capaci di dare continuità alla stirpe lacedemone.

L'ULTIMA DIFESA GRECA

Era stato un ateniese, Temistocle, a predisporre il piano militare ritenuto più efficace per rispondere all'atto di guerra del re persiano Serse, desideroso di vendicare con una nuova invasione della Grecia la sconfitta subita dieci anni prima dal padre Dario. Temistocle aveva individuato nel passo delle Termopili e nello stretto di Artemisio i due bastioni naturali che i Greci avrebbero dovuto mantenere a ogni costo, in terra e in mare, soppendo all'inferiorità numerica con il coraggio e la loro foga bellica. La strada che saliva al passo delle Termopili, affacciato sul paludoso golfo Maliaco, era in effetti stretta e tortuosa, la posizione ideale dove la falange oplitica greca sarebbe stata in grado di sbarrare il passo alla foltissima fanteria persiana.

Leonida aveva con sé trecento uomini scelti tra gli spartani e altri lo avrebbero raggiunto in un secondo tempo; inoltre, lungo la strada si aggiunsero altri contingenti inviati da città alleate. L'attacco in forza dei Persiani venne preceduto da una pioggia di frecce, incapaci però di penetrare gli scudi dei Greci. Quando la fanteria di Serse provò a forzare il passo, la falange oplitica, combattendo fianco a fianco, costruì un muro invalicabile, capace di mietere vittime nel campo avverso grazie alle lunghe lance, che impedivano ai Persiani di avvicinarsi e far valere il numero soverchiante nel corpo a corpo. Il secondo giorno il copione non cambiò: la fanteria persiana non passò e lasciò sul campo un numero enorme di uomini.

Per forzare il blocco, a Serse serviva un colpo di scena. Lo trovò in Efialte, destinato a diventare, per i Greci, il traditore per antonomasia. Mosso dal desiderio di conquistarsi un grosso premio, costui svelò ai Persiani l'esistenza di un sentiero segreto che aggirava la montagna e ve li condusse. Era ormai l'alba del terzo giorno quando Leonida venne informato della mancata copertura delle truppe spedite a presidiare il passaggio che pensava segreto; si rese conto che sarebbe stato ormai impossibile arginare oltre la marea persiana.

UNA GLORIOSA DISFATTA

La profezia dell'oracolo doveva compiersi e l'epilogo fu tanto eroico quanto scontato. Un esercito di 10 mila guerrieri asiatici caricò la falange greca, che stavolta decise di combattere in campo aperto, nella parte più

"O CON LO SCUDO, O SOPRA LO SCUDO"

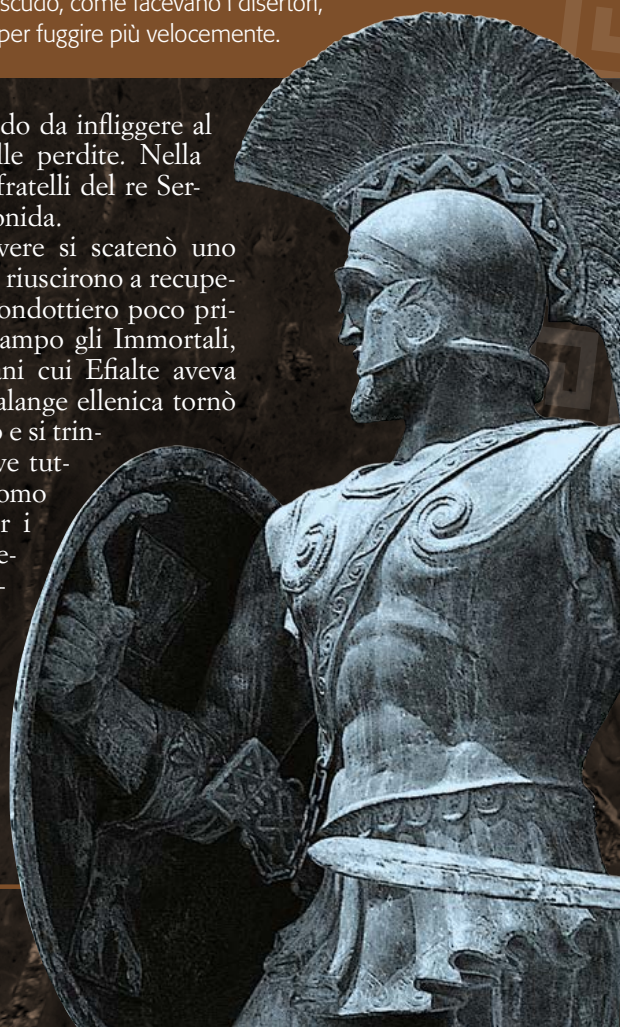
Se, per uno spartano, il massimo dell'onore era rappresentato dal morire armi in pugno per la patria, la peggior vergogna non poteva che essere quella di sopravvivere alla battaglia; peggio ancora se lo scontro era quello delle Termopili, che sarebbe divenuto esempio universale di sacrificio ed eroismo.

Aristodemo ed Eurito facevano parte dei trecento di Leonida e furono esentati dalla battaglia finale per via di un'infezione agli occhi che li aveva colpiti. Sebbene cieco, Eurito scelse comunque di restare e morì per mano persiana. Aristodemo, invece, raggiunse Sparta, dove fu accolto dal disprezzo dei suoi. Trovò poi la morte nella battaglia di Platea, uscendo dalla falange con un'azione suicida, probabilmente per cancellare il marchio di fellonia che gli era rimasto addosso dopo le Termopili. I codardi avevano vita difficile, a Sparta. Questo dipinto di Jean-Jacques-François Le Barbier ritrae una madre che dona lo scudo al figlio prima della battaglia, con la raccomandazione di tornare in patria «o con lo scudo, o sopra di esso», ossia da cadavere, morto con le armi in pugno; in ogni caso, mai senza scudo, come facevano i disertori, che lo abbandonavano per fuggire più velocemente.



ampia del passo, in modo da infliggere al nemico il massimo delle perdite. Nella mischia morirono due fratelli del re Serse, poi cadde anche Leonida.

Intorno al suo cadavere si scatenò uno scontro furioso. I Greci riuscirono a recuperare il corpo del loro condottiero poco prima che entrassero in campo gli Immortali, i guerrieri scelti persiani cui Efialte aveva indicato la strada. La falange ellenica tornò indietro, superò il passo e si trincerò su una collina dove tutto il contingente, un uomo dopo l'altro, cadde per i colpi avversari. Recuperata la salma di Leonida, Serse ne ordinò la decapitazione: la testa dell'eroe fu piantata su un palo. Soltanto quarant'anni dopo le ossa vennero recuperate e portate a Sparta con tutti gli onori. ■





IL TRAMONTO DI ATENE E SPARTA

IL TEMPO DI TEBE

Sparta, dopo aver combattuto l'Impero Persiano, accettò di allearsi con esso per mero interesse: un tradimento che le valse l'inimicizia delle altre *poleis* e aprì la strada all'ascesa della Tebe di Pelopida ed Epaminonda

Uscita vincitrice dalla Guerra del Peloponneso, Sparta era finalmente padrona di gran parte della Grecia. Tuttavia, il lungo ed estenuante confronto con Atene ne aveva minato le energie e l'aveva lasciata in preda a continue tensioni interne. Non aiutava il risentimento covato nei suoi confronti dalle altre *poleis*, dovuto al progressivo avvicinamento di Sparta a quello stesso Impero Persiano che prima aveva combattuto con tanto eroismo. La situazione esplose quando, nel 401 a.C., gli Spartani scesero in campo contro il "gran re" Artaserse II in sostegno di suo fratello Ciro il Giovane, che voleva prenderne il posto. Malgrado il supporto fornito dagli oltre 10 mila mercenari lacedemoni, Ciro cadde a

La disfatta di Sparta a Leuttra, nel luglio del 371 a.C., per mano dell'esercito di Tebe. Fu allora che il nome dei comandanti tebaní Pelopida ed Epaminonda cominciò a risuonare in tutta la Grecia.

Cunassa, costringendo gli alleati a una rocambolesca ritirata. La disavventura greca venne raccontata nell'*Anabasi* da Senofonte, uno dei suoi protagonisti, che pur essendo ateniese era un ammiratore del modello politico spartano e aveva seguito il contingente di mercenari lacedemoni in Persia, comandato da Clearco.

LA TERZA POTENZA GRECA

Riconfermato sul trono dell'Impero Persiano, Artaserse II volle punire gli Spartani, rivendicando la sovranità sulle città greche dell'Asia Minore, ma questi ultimi risposero armando un forte esercito al comando di uno dei loro due re, Agesilao.

Le *poleis* del resto della Grecia, però, erano divenute sempre più insofferenti nei confron-



ti dell'atteggiamento spartano, quindi accettarono di buon grado le offerte in denaro di Artaserse allo scopo di finanziare una guerra intestina contro l'odiata rivale. Il conflitto scoppiò nel 395 a.C. e vide Sparta opposta ad Atene e Tebe, città della Beozia, unite in una coalizione di cui facevano parte anche Argo e Corinto. Nonostante una prima sconfitta subita ad Aliarto, le sorti della guerra alla fine furono favorevoli a Sparta, che con la pace di Antalcida (386 a.C.) ribadì la propria egemonia sulle altre città greche. Sparta negò a Tebe il controllo sulla Beozia e arrivò, nel 382 a.C., a occuparne la rocca Cadmea con un inaudito colpo di mano, architettato dal lacedemone Febida, che instaurò in città un regime filospartano. Gli ex governanti di Tebe si rifugiarono ad Atene, da dove, sotto la guida di Pelopida, coalizzarono i moderati rimasti in patria, capeggiati da Epaminonda; con grande fatica, riuscirono a restaurare la democrazia tebana nel 377 a.C., cacciando gli Spartani. Un anno dopo, lo spartano Sfidria tentò di vendicarsi occupando Atene, rea di aver appoggiato Tebe, ma l'assalto fallì; in tutta risposta Atene e Tebe, alla testa di una nuova lega, dichiararono guerra a Sparta, e nelle due battaglie navali di Nasso e Alizia riuscirono ad annientarne quasi del tutto la flotta.

UN BREVE PERIODO DI GLORIA

L'ascesa repentina di Tebe, tuttavia, finì per allarmare la stessa Atene, che diede vita a un nuovo rovesciamento di fronti, riallacciando i rapporti con Sparta allo scopo di contenere la prepotente città beotica. Ma le cose non andarono come le due *poleis* auspicavano: il conflitto che si aprì all'indomani del fallimento delle trattative di pace vide prevalere Tebe, che a Leuttra (371 a.C.) ebbe clamorosamente la meglio su Sparta, sostituendola come potenza egemone dell'intera Grecia. Il trionfo tebano rimase indiscusso finché i suoi due grandi artefici, Pelopida ed Epaminonda, rimasero in vita. Uscito di scena il primo alla battaglia di Cinocefale (364 a.C.) e il secondo a Mantinea (362 a.C.), Tebe non riuscì più a imporre la propria autorità sulle altre *poleis*, che a loro volta erano però troppo deboli, divise e incapaci



DUE EROI PER UNA CITTÀ

La breve ma esaltante avventura tebana non sarebbe stata possibile senza i suoi maggiori artefici, Pelopida ed Epaminonda. Il primo, ripetutamente eletto "beotarca" (il magistrato con funzioni esecutive, militari e diplomatiche sulla Beozia), fu artefice di varie vittorie contro Sparta. Al secondo, eccellente comandante e grande diplomatico, si deve invece l'introduzione nell'esercito tebano di innovazioni tattiche decisive, come la "falange obliqua" e l'ordine obliquo d'attacco dell'ala sinistra.

Tra i due, Epaminonda ebbe, sin dall'antichità, maggior fama, tanto che Cicerone lo avrebbe definito «il primo uomo della Grecia». Di un alone leggendario appare rivestita anche la sua morte, avvenuta sul campo della vittoriosa battaglia di Mantinea contro gli Spartani: trafitto da un giavellotto, spirò poco dopo con onore, strappandosi la punta metallica dell'arma che gli era rimasta conficcata nel petto, consapevole di aver contribuito in maniera decisiva al successo militare dei suoi compatrioti (l'episodio è ritratto in questo quadro settecentesco dell'olandese Isaac Walraven).



di ambire al ruolo di leader sul mondo greco.

Nel frattempo, ai confini settentrionali della penisola ellenica, era salito sul trono di Macedonia Filippo, che da giovane era stato ostaggio di Tebe quando quest'ultima esercitava la sua influenza sul regno macedone. Il nuovo sovrano, ambizioso e capace di armare un forte e organizzatissimo esercito, nel giro di vent'anni riuscì dapprima a sottomettere la parte settentrionale dell'Ellade e poi a sconfiggere una coalizione di città, tra cui Atene e Tebe, a Cheronea, nel 338 a.C., obbligando gli sconfitti ad aderire alla Lega di Corinto, che proibiva le guerre intestine. Ma l'anno seguente, mentre era in procinto d'intraprendere una spedizione per sottomettere anche Sparta, Filippo fu ucciso in un attentato. Il trono passò al figlio Alessandro, all'epoca appena ventenne. Il suo nome sarebbe ben presto passato alla Storia, cambiandola per sempre. ■

Statere d'argento beota datato al 395-338 ca. Sul recto porta in effigie lo scudo del comandante tebano Epaminonda (418-362 a.C.).



L'IMPERO DI ALESSANDRO

L'INVINCIBILE MACEDONE

Grazie a un giovane dal carisma fuori del comune, l'universo delle mille città-stato greche diede vita a un regno unico e sconfinato, capace di abbattere giganti millenari come la Persia e l'Egitto, per poi spingersi fino all'Indo

Nessun condottiero della Storia fu più ammirato di Alessandro Magno, modello ideale di tutti gli imperatori romani e degli strateghi successivi, fino a Napoleone. Inglobando i regni antichissimi e gloriosi di Persia e d'Egitto, Alessandro accarezzò il sogno di creare il primo impero universale, spingendo lo sguardo all'India e oltre, fino ai confini del mondo allora conosciuto. Dopo una breve vita, durata solo 33 anni, in cui inanellò una serie incredibile di vittorie e trionfi, compreso dagli stessi soldati con cui aveva condiviso per più di un decennio imprese memorabili e tremende battaglie, Alessandro incontrò la morte a Babilonia nel 323 a.C., forse per malattia, forse avvelenato. Vent'anni dopo, anche l'immensa compagine territoriale che aveva aggregato si disintegrò: la natia Macedonia, la Siria, Pergamo, l'Egitto sarebbero diventati uno dopo l'altro regni autonomi, tutti destinati a conseguire una certa gloria, ma privi di una statura in grado di cambiare davvero



la Storia. Perché il sogno di un impero universale potesse di nuovo rinascere, e stavolta concretizzarsi per durare ben più di una effimera generazione, si sarebbe dovuto attendere l'ascesa di Roma.

LE AMBIZIONI DI FILIPPO

Alessandro nacque a Pella, la capitale del regno di Macedonia, il 20 o 21 luglio del 356 a.C., figlio del re Filippo II e della principessa epirota Olimpiade. Il territorio macedone, a nord-est della penisola greca, era governato da una tipologia di sovrano sconosciuto nelle *poleis* greche, ma che poco aveva in comune anche con il dispotismo dei regni orientali. Scelto tra l'aristocrazia guerriera di un popolo di stirpe greca, il sovrano di Macedonia aveva in eredità usi, costumi e tradizioni culturali tipici del mondo ellenico: la libertà, il ruolo dell'uomo come parte di una comunità civile, militare e religiosa, non suddito ma cittadino. Alessandro crebbe immerso in questi valori, che gli furono trasmessi dal filosofo Aristotele, convocato a ►



Alessandro Magno fa
il suo ingresso trionfale
a Babilonia in un
dipinto di Charles
Le Brun (1665).
Nella pagina a fronte,
il condottiero ritratto
come il dio Elio
(copia romana da un
originale ellenistico
del III-II secolo a.C.,
Musei Capitolini).

A destra, profilo di Filippo di Macedonia (382-336 a.C.), padre di Alessandro Magno, tratto da una moneta d'oro di epoca romana. Nella pagina a fronte, il giovane Alessandro nel compagnia del filosofo Aristotele, a cui fu affidata la sua educazione.

Pella da Filippo appositamente per affidargli l'educazione del figlio; tuttavia se ne discostò ben presto, e, come i fatti avrebbero dimostrato, la sua azione sarebbe stata improntata a un progetto politico ben diverso, tutto focalizzato su un unico elemento: il carisma del sovrano assoluto.

Gli altri Greci consideravano il Regno di Macedonia quasi barbarico; non solo in quanto posto ai confini del mondo ellenico, ma soprattutto perché la sua forma di governo non si basava sull'autonomia e la collegialità che erano l'orgoglio delle città-stato. Ma, con buona pace delle orazioni infuocate di Demostene, che non si stancava mai di mettere in guardia Atene dalla brama di potere del macedone Filippo, si trattava invece di un regno colto e raffinato. Lo mostrano sia il fatto che la capitale era frequentata da intellettuali e filosofi greci, sia i reperti di straordinaria fattura emersi dagli scavi della tomba attribuita a Filippo II, ritrovata nel 1977 a Verghina:



ori, argenti, avori finemente lavorati e statue che ritraevano il re con un realismo fino a quel momento ignoto.

Filippo pretendeva di discendere da Eracle e aveva progetti ambiziosi: espandersi territorialmente proprio ai danni delle *poleis* e unificarle in un grande regno posto sotto il suo controllo.

Le città erano da tempo in crisi, in preda ai dissapori e dissanguate da continue guerre, e Filippo attendeva

solo l'occasione giusta per intervenire. Arrivò nel 339 a.C.: la città di Amfissa aveva cominciato a coltivare le terre sacre ad Apollo e ricostruito il porto distrutto durante una guerra combattuta tra la Lega di Delfi e la città di Cirra, che aveva provocato l'intervento repressivo della lega stessa. Filippo approfittò della situazione, si inserì nello scontro e, passando dalle stesse Termopili dove i Trecento di Leonida avevano cercato di fermare l'invasione persiana 160 anni prima, raggiunse e occupò

UN RITRATTO MUSIVO



I capelli castani mossi dal vento, i grandi occhi spalancati, concentratissimo mentre, a cavallo del suo fedele Bucefalo, trafigge un soldato nemico con la sarissa, la lunga lancia macedone: è forse questo, nel mosaico della casa del Fauno di Pompei, oggi al Museo archeologico di Napoli, il ritratto più celebre di Alessandro Magno. Alessandro non portava barba, forse perché gli cresceva troppo rada, e ciò diede il via alla moda di radersi, che restò in auge fino al III secolo d.C. tra i nobili greci e poi romani, desiderosi di emulare il grande condottiero macedone.

Alessandro è colto qui nell'acme della battaglia: siamo a Issos nel 333 a.C. e il potente nemico, Dario III re dei Persiani, ordina invano l'ultimo disperato attacco alle sue truppe sbaragliate, mentre già il cocchiere sprona i cavalli alla fuga. Il "gran re" venne sconfitto definitivamente due anni dopo a Gaugamela: il luogo esatto è stato di recente individuato a Gomel, nel Kurdistan iracheno, in occasione di una campagna di scavo promossa dall'Università di Udine.



la città di Elatea, a pochi giorni di marcia da Tebe. Atene era divisa: alla fine Demostene, che guidava il partito di quanti erano convinti che una vittoria di Filippo avrebbe rappresentato la fine del sistema delle *poleis*, ebbe la meglio sui filomacedoni, che invece vedevano in lui un'occasione di riscatto. Così, Atene firmò l'alleanza con i Tebani in funzione antimacedone. La guerra che ne seguì terminò il 2 agosto 338 a.C. a Cheronea, con la sconfitta di Atene e Tebe, che vennero costrette ad aderire alla Lega di Corinto, istituita da Filippo per assicurare la pace fra le città che ne facevano parte. Divenuto ormai padrone di quasi tutta la Grecia, e poco dopo aver annunciato la prossima spedizione contro la Persia, solo due anni dopo Filippo venne assassinato da una delle sue guardie del corpo, Pausania di Orestide. Il titolo regale passò ad Alessandro, che aveva solo vent'anni.

DISCEPOLO DI ARISTOTELE

Intelligente, brillante, ottimo oratore e dotato di forte carisma, il giovane Alessandro giungeva al potere da predestinato. Aveva avuto modo di farsi le ossa sui campi di battaglia a poco più di sedici anni, quando il pa-

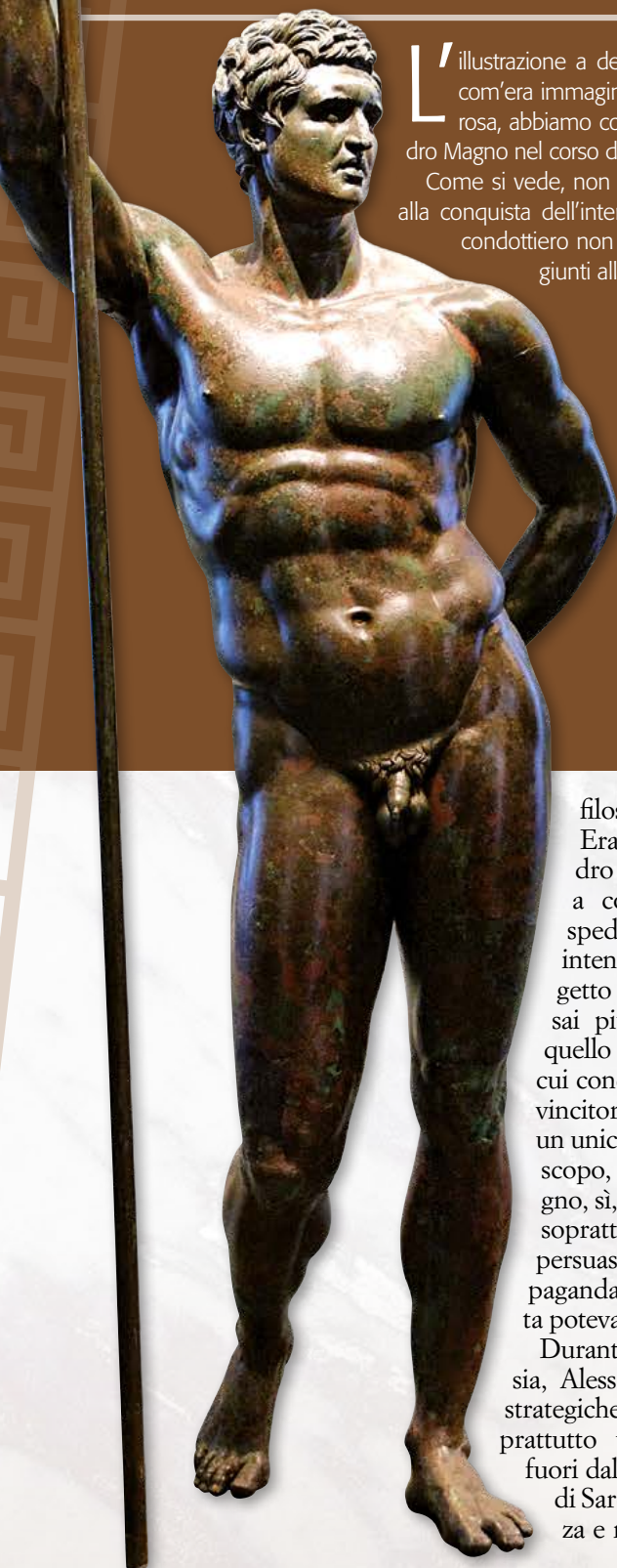


dre lo aveva inviato in Asia Minore a sedare una rivolta dei Medi, che si erano sollevati approfittando dell'assenza di Filippo, impegnato contro Bisanzio: il giovane non solo aveva represso i rivoltosi, ma nel bel mezzo dei loro territori aveva fondato una nuova città, subito popolata da coloni greci, battezzandola Alessandropoli. Poco dopo, aveva riconfermato il suo valore in Tracia.

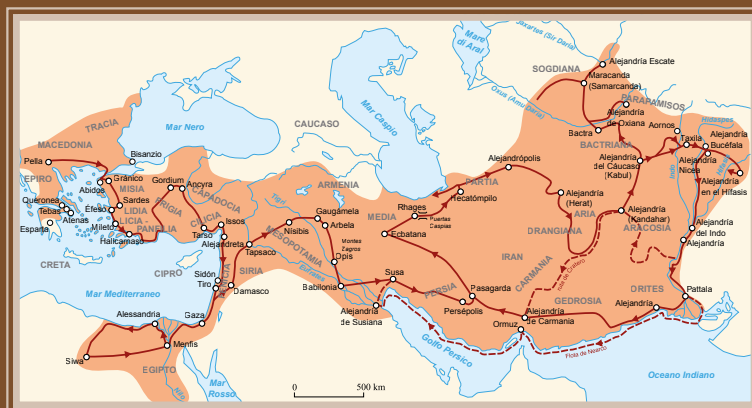
Quando, dunque, salì al trono macedone, nel 336 a.C., lo fece con le idee già molto chiare. La sua prima mossa fu quella, consueta, di eliminare tutti i rivali al trono; poi marciò contro le città greche che avevano risollevato la testa tradendo i patti della Lega di Corinto e le riassoggettò; infine, forte del titolo di *hegemón* (comandante) della stessa Lega, titolo che era stato del padre, riprese il lavoro laddove Filippo lo aveva interrotto e si preparò a marciare contro l'Impero Persiano.

La partenza fu fissata nella primavera del 334 a.C. Alessandro guidava un esercito costituito da circa 48 mila fanti e 6.000 cavalieri, per la maggior parte macedoni, con l'apporto della Lega di Corinto; sebbene le fonti siano discordi sui numeri, si trattava di forze indubbiamente ingenti. Lo accompagnava anche una flotta di 120 triremi, ma soprattutto un contingente assolutamente speciale (e molto nutrito) di storici, cronisti, scienziati, cartografi, medici, ►

AI CONFINI DEL MONDO



L'illustrazione a destra raffigura il globo terrestre, così com'era immaginato dai Greci del V-IV secolo a.C. In rosa, abbiamo colorato le aree dominate da Alessandro Magno nel corso della sua breve ma intensa esistenza. Come si vede, non era difficile credere di potersi lanciare alla conquista dell'intero pianeta. Ma i compagni del grande condottiero non se la sentirono di andare fino in fondo e, giunti alle soglie dell'India, preferirono tornare a casa.



filosofi e uomini di cultura. Era evidente che Alessandro non voleva limitarsi a condurre una semplice spedizione militare, ma che intendeva realizzare un progetto politico e culturale assai più ampio e ambizioso: quello di creare un impero in cui conquistatori e conquistati, vincitori e vinti, fossero fusi in un unico grande popolo. A tale scopo, Alessandro aveva bisogno, sì, della forza militare, ma soprattutto della capacità di persuasione che solo una propaganda accuratamente studiata poteva garantirgli.

Durante la campagna di Persia, Alessandro mostrò capacità strategiche straordinarie, ma soprattutto un genio diplomatico fuori dal comune. Trattò le città di Sardi ed Efeso con clemenza e rispetto, cosicché molte

altre preferirono arrendersi a lui, considerandolo un liberatore, piuttosto che restare sotto il tallone dei Persiani. Presa anche Alicarnasso, la corsa del sovrano macedone sembrava ormai irresistibile. Re Dario, che finora aveva preferito affidare il comando della difesa a Memnone di Rodi, dopo la morte di quel generale decise di scendere in campo personalmente e, messi alla testa di 100 mila uomini (alcuni storici antichi di parte greca enfatizzano le cifre fino all'esorbitante e inattendibile numero di 600 mila), affrontare il nemico sul campo. Lo scontro decisivo avvenne a Isso, il 1° novembre 333 a.C.: nonostante l'inferiorità numerica, Alessandro ottenne una schiacciante vittoria. Ma non era certo finita. Rifiutate le offerte di pace, l'anno seguente il macedone operò una fulminea campagna militare riuscendo a strappare l'Egitto e, dopo aver fondato sulle rive del Nilo la grande città che da lui avrebbe preso il nome, Alessandria, si rimise in marcia verso Oriente, a caccia del nemico.

La capitolazione militare di Dario andò in scena a Gaugamela nel 331, tuttavia il re persiano, sconfitto, riuscì a fuggire. L'epico inse-

guimento da parte di Alessandro, dapprima a Babilonia, poi a Susa, nella capitale Persepoli e infine a Ecbàtana, terminò solo quando Dario, preso prigioniero da alcuni satrapi traditori, venne pugnalato a tradimento.

Alessandro rese omaggio al nemico seppellendolo con tutti gli onori, punendo invece con la morte Besso, il suo assassino e traditore. Uscito di scena l'ultimo della gloriosa dinastia degli Achemenidi, Alessandro ne ereditava il ruolo per portarlo addirittura oltre, avviandosi a operare la fusione dei due popoli tramite l'istruzione dei giovani persiani e i matrimoni misti (egli stesso prese in moglie la principessa Roxane): un'opera giudicata decisiva dagli storici, perché dalla sintesi tra la cultura greca e quella persiana nasceva l'"ellenismo", che tanta parte avrebbe rivestito per i destini politici e culturali di tutto il mondo allora conosciuto, dal Mediterraneo all'India, dal Mar Nero all'Egitto, fino all'avvento di Roma.

CONQUISTATORE DEL MONDO

La sete di conquista di Alessandro e il suo anelito a spingersi verso terre remote non si era però placato. Con lo sguardo puntato a Oriente, egli pensava all'ennesima campagna di conquista, che doveva spingersi stavolta ai confini dell'odierno Turkestan e poi ancora più in là, fino all'India e oltre, al limite orientale delle terre emerse, nel sogno impossibile di un impero universale. La fortuna però gli girò le spalle. Alessandro combatté altre battaglie, fondò numerosissime città (tra cui Bucefala, odierna Jehlum, in onore del suo adorato cavallo), vinse le febbri malariche e la furia dei monsoni; ma non riuscì a sconfiggere la resistenza dei suoi soldati che, stremati, si rifiutarono di seguirlo oltre e implorarono il ritorno in patria. Alessandro era deluso: sentendosi ormai sovrano assoluto, pretendeva dai suoi generali la sottomissione della *proskynesis*, ossia l'atto di prostrarsi al suolo che i Persiani compivano dinanzi al loro re, che per i Greci risultava invece inconcepibile, in quanto incompatibile con il loro fiero status di uomini liberi.

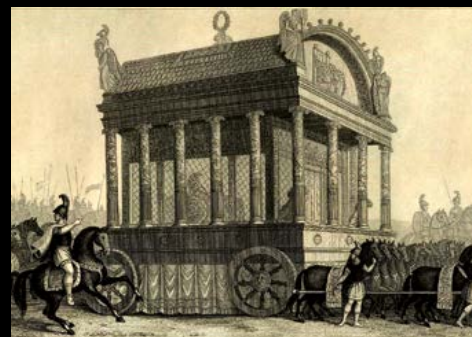
Giunse così anche per Alessandro il tempo dei sospetti, dei tradimenti, delle congiure e delle repressioni, in cui caddero anche alcuni di coloro che gli erano sem-

IL MISTERO DELLA MORTE

Il decesso improvviso del giovane Alessandro sconvolse i contemporanei, che cercarono d'interpretare i segni della sua malattia e di comprenderne i motivi. Ancora oggi le cause restano ignote: da un lato pesa la mancanza del corpo (il suo sepolcro non è mai stato ritrovato); dall'altro c'è la scarsa attendibilità delle fonti antiche. Il decorso della malattia fu descritto nei diari redatti dal segretario del condottiero, Eumene di Cardia, e dal suo assistente Diodoto d'Eritrea, ma il testo originale è andato perduto: ne sopravvivono solo frammenti, che raccontano come il malessere incominciò con la febbre. Per giorni l'infermità non impedì ad Alessandro d'interpellare i consiglieri; dopo una settimana, però, ormai debolissimo e insonne, chiamò a sé i generali per istruirli circa l'organizzazione dell'esercito. Salutò i suoi uomini uno a uno, poi spirò. Le circostanze misteriose del decesso fecero circolare voci di un avvelenamento, i cui principali indiziati furono il luogotenente Antipatro e Roxane, l'ultima moglie.

La scienza ha oggi scartato queste ipotesi sulla base dei sintomi noti, chiamando in causa ora la calicheamicina (tossina prodotta da un batterio presente nelle rocce del fiume Stige), ora la febbre del Nilo Occidentale trasmessa dalle zanzare, ora un'intossicazione da alcolici. L'ipotesi più probabile resta quella del tifo addominale o della febbre terzana maligna.

Nell'immagine, il catafalco di Alessandro in viaggio dalla Persia ad Alessandria, secondo la descrizione lasciataci da Diodoro.



pre stati fedeli fino all'ultimo, come il generale Parmenione, colonna dell'esercito sin dai tempi di Filippo. E arrivò anche la morte, oscura, il 10 giugno 323 a.C., forse per malaria, forse di cirrosi, forse per avvelenamento: la causa non si saprà mai. «Muore giovane chi è caro agli dei», avrebbe scritto di lì a poco il commediografo Menandro. E Alessandro, che uscì di scena a soli 33 anni, dopo aver ridotto, come afferma il *Libro dei Maccabei*, «la terra davanti a sé al silenzio», abbandonava il mondo dei vivi per fare ingresso tanto nella Storia quanto nella leggenda. ■

Testa di Alessandro Magno (II-I secolo a.C.) conservata al British Museum di Londra. Nella pagina a fronte, bronzo del III-II secolo a.C. raffigurante un principe seleucide, forse Attalo II di Pergamo: la dinastia degli Attalidi si impose sulla scena subito dopo la morte di Alessandro, quando i suoi generali (diadochi) iniziarono a farsi la guerra per contendersi il controllo dell'impero.



L'ELLENISMO E IL DECLINO

LA GRECIA È IL MONDO

Le conquiste di Alessandro cambiarono per sempre il volto dell'Occidente, esportando ovunque la cultura e il gusto greco, nuovi modelli per i secoli a seguire, fino ai giorni nostri



Una volta inglobata la Persia, Alessandro Magno dovette provvedere all'organizzazione del suo immenso impero, che si estendeva dal Mediterraneo all'India, dal Mar Nero all'Egitto. Non si trattava affatto di uno Stato unitario, bensì di una compagine territoriale caratterizzata da tre diversi concetti di regalità: persiano, egiziano e macedone. Alessandro aveva unito molte corone, che però continuavano a mantenere caratteristiche diverse, cerimoniali propri e una loro specifica tradizione. Respingendo l'idea di presentarsi ai suoi sudditi come un occupante straniero, o peggio ancora un usurpatore, il nuovo sovrano cercò sempre di rispettare i popoli sottomessi adottandone, nel limite del possibile, le consuetudini. Cogliendo l'eredità di Dario, Alessandro finì così per "orientalizzare" la propria manifestazione di regalità imponendo il rispetto, anche da parte dei Macedoni, dei cerimoniali di corte del "gran re" persiano, tra cui il più vistoso fu la *proskynesis*, che richiedeva ai sottoposti d'inchinarsi al sovrano, in segno di rispetto, portando la mano alla bocca. Questo gesto, che i Greci riservavano solamente agli dei, era considerato da loro non solo presuntuoso e indecente, ma anche incompatibile con il proprio orgoglio di uomini liberi che, tra loro, si trattavano da pari. Per questa ragione, dopo qualche fallimentare tentativo, Alessandro alla fine rinunciò a richiedere la *proskynesis* agli Elleni e si limitò a pre-tenderla dai soli orientali.

FUSIONE DI POPOLI

L'accettazione da parte di Alessandro delle consuetudini persiane sollevò in ogni caso un crescente malumore tra Macedoni e Greci, che, pur nel tramonto in atto degli ideali delle loro *poleis*, consideravano sempre i Persiani alla stregua di barbari, ossia nemici sottomessi da "civillizzare". Medesima riprovazione suscitarono le insegne del potere indossate dal sovrano, come il diadema, il chitone e il mantello rossi (clamide) e, anche se in un caso solamente, la tiara. Disappunto generò anche l'introduzione di un funzionario, l'*eisangeleus*, una figura



allora ignota ai Macedoni, che si comportava come intermediario tra la persona del sovrano e i sudditi: eccezione fatta per i più stretti collaboratori del re, costoro dovevano sempre rivolgersi a lui per farsi ricevere.

Alessandro si fece interprete di un momento di transizione importante, affrontando il declino ormai ineluttabile del sistema delle città-stato greche per mezzo dell'istituzione di una monarchia incentrata sulla figura forte e divinizzata del sovrano. Ma l'orientalizzazione dei costumi aveva in realtà, nel progetto di Alessandro, anche l'intenzione di facilitare la fusione dei popoli. La stessa ragione ebbero l'istruzione dei giovani persiani e dei matrimoni misti (egli stesso, dando l'esempio, prese in moglie la principessa Roxane, figlia del satrapo della Battriana).

Dalla sintesi tra la cultura greca e quella persiana nacque l'Ellenismo, un fenome- ►

LA LETTERATURA LATINA E IL DEBITO CON LA GRECIA

«*Graecia capta ferum victorem cepit*» (la Grecia, vinta, vinse il feroce vincitore): in questa massima del poeta latino Orazio è espressa tutta la potenza del fascino che il mondo ellenico esercitò sull'antica Roma. Una storia, quella dell'influenza greca sull'Urbe, antica di secoli a causa dei contatti commerciali e della colonizzazione culturale cui la stessa letteratura latina fu sottoposta sin dalle sue origini. Il poeta Livio Andronico, ritenuto il fondatore delle lettere a Roma perché, nel 240 a.C., vi fece rappresentare la prima opera teatrale nella lingua di Romolo, era infatti un liberto nativo della Magna Grecia.

Nei due secoli a cavallo della nascita di Cristo, Roma, assunto definitivamente il suo aspetto imperiale, conobbe sotto Augusto un momento di eccezionale e ineguagliata fioritura letteraria. Fu allora che il latino, parlato dai nuovi dominatori di un impero che si sarebbe avviato, sotto Traiano, alla sua massima espansione, si affiancò al greco, inaugurando un rapporto dialettico tra le due civiltà. Alcuni intellettuali e imperatori romani che, come Adriano e Marco Aurelio, nutrivano una sconfinata ammirazione per la letteratura e la filosofia elleniche, preferirono continuare a scrivere nella lingua di Omero, convinti che fosse manifestazione di maggior raffinatezza.

Corinto cade in mano ai Romani, nell'interpretazione ottocentesca del pittore francese Tony Robert-Fleury. Nella pagina a fronte, *Alessandro recide il nodo gordiano* in un dipinto di Jean-Simon Berthélemy (1743-1811). Con il tempo, l'espressione "recidere il nodo gordiano" ha assunto, in varie lingue, una valenza metaforica, indicando un problema particolarmente intricato che, alla maniera di Alessandro Magno, viene risolto con un taglio brutale.

NUOVE MERAVIGLIE

La lista delle Sette meraviglie del mondo antico fu compilata in epoca alessandrina. Accanto a monumenti millenari come la Grande piramide d'Egitto o i Giardini pensili di Babilonia, vi compaiono costruzioni mirabolanti di più recente edificazione che, nel loro eclettismo artistico e carattere innovativo, riassumono i tratti peculiari della civiltà ellenistica.



Il Colosso di Rodi

Una gigantesca statua del dio Elio, posta forse all'imbocco del porto di Rodi nel III secolo a.C. Costruita per celebrare la vittoria su Demetrio I Poliorcete, era alta 32 m e fu distrutta da un terremoto nel 226 a.C.

Il Faro di Alessandria

Costruito di fronte al porto di Alessandria d'Egitto tra il 300 e il 280 a.C., è considerata una delle realizzazioni tecnologicamente più avanzate dell'epoca ellenistica, tanto da rimanere in funzione fino al Trecento.



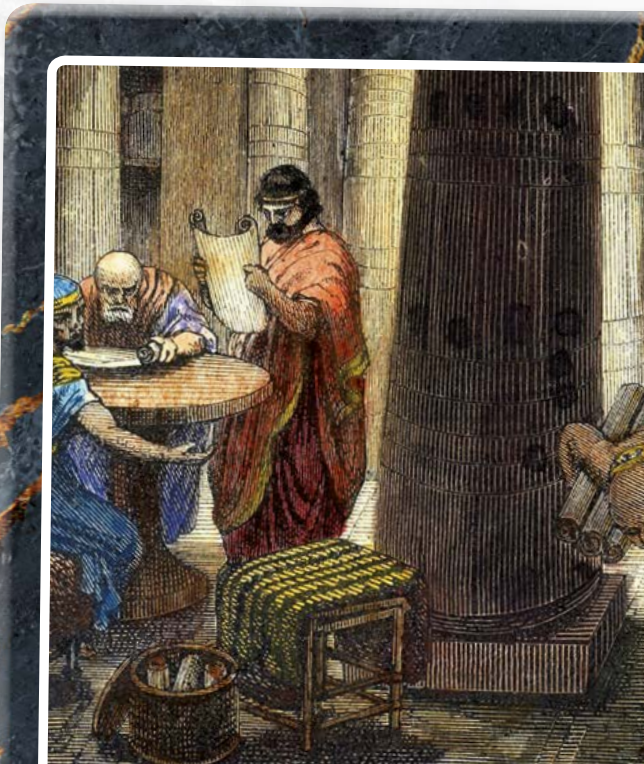
Il Mausoleo di Alicarnasso

Tomba monumentale del satrapo della Caria, Mausolo, edificata tra il 353 e il 350 a.C., è descritta da Plinio il Vecchio nella sua *Naturalis historia*. Distrutta da un terremoto, oggi ne restano solo le rovine.

no che tanta parte avrebbe rivestito per i destini politici e culturali del mondo allora conosciuto. La data di nascita ufficiale, che rappresentò la diffusione della civiltà greca nel mondo allora conosciuto, si fa di solito coincidere con il 323 a.C., anno della morte di Alessandro; la fine corrisponde invece, convenzionalmente, con la morte di Cleopatra e la conseguente conquista romana del Regno d'Egitto.

UN SOGNO SPEZZATO

L'impero alessandrino, fondato com'era sul grande carisma personale del condottiero e strettamente dipendente dalla sua eccezionale personalità, non sopravvisse a lungo al suo fondatore. Scomparso il macedone, deflagrò l'aspra lotta fra i diadochi (dal greco, "successori"), i generali macedoni che, nel 323 a.C., finirono per suddividere l'impero in parti distinte: Antipatro ottiene il controllo di Macedonia e Grecia; Antigono s'insediò in Frigia e in Lidia; Tolomeo ebbe l'Egitto; a Lisimaco toccò la Tracia. Perdica si occupò invece dell'amministrazione dell'impero tutto (che solo formalmente restò unito) in nome del figlioletto di Alessandro. Tale spartizione fu l'anticamera della separazione effettiva dei territori. Con la sola eccezione di Tolomeo, che ebbe la saggezza di accontentarsi del ricco Egitto, i diadochi si affrontarono ben presto in una serie di conflitti, dal 315 al 301 a.C., i quali portarono alla suddivisione in quattro regni, divenuti tre nel 281 a.C., retti da altrettante dinastie: la tolemaica in Egitto, la seleucide in Siria, Mesopotamia e Persia, l'antigonide in Macedonia e Grecia. Com'è



ROMA E IL FASCINO DELL'ELLADE

Nel II secolo a.C., l'Urbe completò le sue conquiste in Magna Grecia, Epiro e Macedonia. Prima di allora, l'arte ellenica era nota a Roma tramite gli artisti etruschi e italici. A seguito della presa di Siracusa (212 a.C.), dell'Asia Minore (189 a.C.) e di Corinto e Cartagine (146 a.C.), l'Urbe fu però invasa dai manufatti e dalle opere d'arte che erano state razziate come bottino di guerra. L'impatto culturale fu fortissimo, con il risultato che la città si spaccò in due: da un lato chi, come Catone il Censore e i suoi seguaci, rifiutava l'influenza greca, foriera dell'esaltazione dell'individuo a scapito della collettività, e preferiva perpetuare i modelli tradizionali improntati all'austerità del *mos maiorum*; dall'altro quanti, radunandosi nel "circolo degli Scipioni", erano invece convinti della superiorità greca e accoglievano tale influsso sperando di trasformarlo in linfa vivificante.

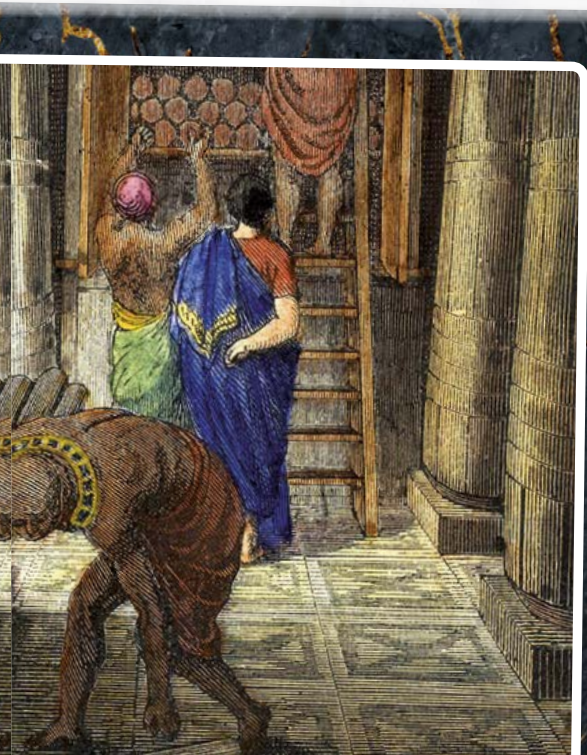
Il collezionismo, che affiancò ai reperti originali innumerevoli copie di originali del V-IV secolo a.C. (il fenomeno è noto come "neoatticismo"), decretò il trionfo della moda ellenistica; non solo nell'arte, dove si fuse con i modelli iconografici preesistenti, ma anche nella letteratura e più in generale nella cultura latina. Con buona pace dei conservatori più oltranzisti, si trattò di un cambiamento radicale e irreversibile. Il processo di ellenizzazione continuò in età imperiale, estendendosi a ogni aspetto della vita quotidiana, politica e religiosa, e venne accompagnato dal dilagare del gusto eclettico, che accostava i più diversi stili, prediligendone gli aspetti più appariscenti, rari e curiosi.



stato efficacemente scritto, «nella polvere di queste guerre scomparve anche il miraggio dell'impero universale».

I regni ellenistici, ormai indipendenti fra loro, furono riorganizzati sul piano amministrativo tramite l'introduzione della burocrazia. Nuove città come Alessandria, Antiochia e Pergamo, forti dell'espansione demografica, conobbero una straordinaria crescita e s'imposero come metropoli di primissimo piano, floridi mercati finanziari e centri di diffusione di una cultura nuova, frutto della fusione tra quella "greca" (il greco era anche la lingua franca) e le indigene, asiatiche e mediorientali. Un patrimonio che sarebbe stato ereditato da Roma quando, a seguito della battaglia di Azio (31 a.C.) in cui Ottaviano vinse la regina d'Egitto Cleopatra, l'Oriente finì definitivamente nell'orbita dell'Urbe. ▣

Sopra, il Gruppo del Laocoonte (I secolo a.C.-I secolo d.C.), fulgido esempio di scultura ellenistica della scuola rodia, oggi ai Musei Vaticani. A sinistra, una ricostruzione ottocentesca della Biblioteca di Alessandria, opera dell'artista tedesco O. von Corven.



LA VITA



“ L'uomo è la misura
di tutte le cose. ”

(Protagora)







LA FAMIGLIA

NON È UN PAESE PER DONNE

L'“altra metà del cielo” ellenico restava perlopiù invisibile: per quanto ricche e rispettate, le donne greche rimanevano chiuse in casa la maggior parte del tempo. Con due notevoli eccezioni: le emancipate spartane e le colte e spudorate etère

L'antica Grecia era fondata su una rigida suddivisione dei ruoli fra i sessi. Agli uomini spettava l'esercizio esclusivo della politica, delle leggi, della guerra e della cultura (pur con qualche eccezione, come testimonia il caso della sublime poetessa Saffo), mentre le donne erano relegate nel ruolo passivo di “angelo del focolare”, che prevedeva la totale obbedienza ai maschi di casa: prima il padre e poi, dopo il matrimonio, il marito. Passeggiando per la polis, non si vedevano che uomini, tanto al mercato come nei palazzi pubblici.

Regno della donna greca era il gineceo, la parte più interna della casa, od *oikia*. Protetta dalle mura domestiche e contornata dalle figlie e dalle ancelle, l'*oikodèspoina* (“padrona di casa”) attendeva alle sue occupazioni tradizionali, in primis la tessitura, e discorreva con le altre donne di casa della famiglia controllando che gli schiavi svolgessero accuratamente le faccende domestiche. Il suo ruolo veniva, insomma, limitato a quello di strumento per la procreazione e la

conservazione del gruppo familiare attraverso la discendenza legittima, oltre che di amministratrice della magione: non poteva interessarsi a questioni estranee all'ambito familiare, era tenuta al massimo rispetto per il marito assecondandolo in silenzio e dimostrando nei suoi confronti una completa sottomissione. Alle donne era consentito uscire in pubblico solo in rari casi, di solito coincidenti con le feste religiose.

UNA SOCIETÀ MASCHILE

L'uomo, dal canto suo, poteva spostarsi a piacimento, stare anche molto tempo lontano da casa ed esercitare un'attività sessuale esterna al rapporto matrimoniale. La sintesi di questo concetto è ben espressa da Demostene nelle sue *Orazioni*, il quale sostiene apertamente che gli uomini greci prendevano moglie per procreare e le tenevano perché accudissero fedelmente alla casa, ma mantenevano le concubine perché li servissero quotidianamente e infine le amanti per il proprio piacere. Tuttavia, era raccomandata anche per loro una certa temperanza, se volevano definirsi saggi e prudenti e salvaguardare in tal modo



la loro reputazione e il benessere economico della famiglia. Esso era costituito dall'*oikos*, la cellula domestica e fondante della società greca. Di questo microcosmo, oltre alla casa, facevano parte la terra che ne dipendeva (e la cui estensione concorreva in modo determinante a costituire la ricchezza e lo status sociale), i beni mobili che la arredavano, la famiglia che l'abitava, il bestiame, gli schiavi.

I beni andavano a costituire il patrimonio da lasciare in eredità ai figli maschi legittimi, nati cioè in seno al matrimonio e riconosciuti dal padre, condizione necessaria anche per avere un nome; agli illegittimi, invece, era riservata solo una piccola quota. Questo, naturalmente, valeva per gli uomini di condizione libera: i non liberi non avevano né casa né nome. Il numero di schiavi era molto alto, soprattutto ad Atene e nell'Attica, regione nella quale venne compiuto un censimento all'inizio del III secolo a.C., da cui risultava che i cittadini liberi erano 21 mila, 10 mila i meteci (stranieri senza diritti politici) e ben 40 mila gli schiavi.

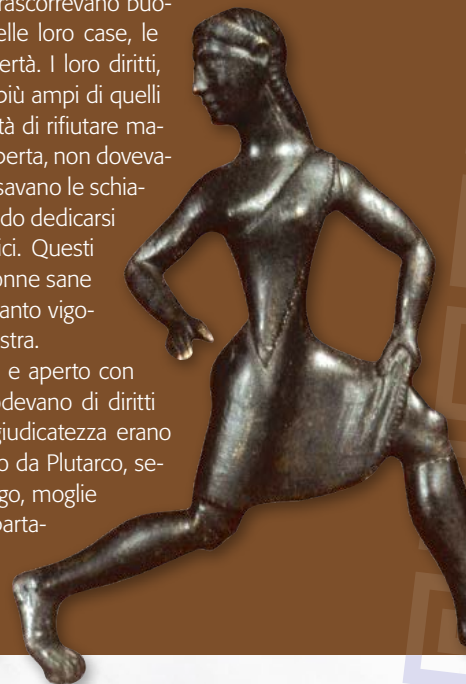
LIBERE, A LETTO E DI FATTO

Tornando alle donne, quelle di condizione meno agiata vivevano una vita ben diversa rispetto alle signore di rango: si occupavano da sole della casa e dei figli; se vedove, trovavano a volte impiego in casa altrui, uscendo quindi dalla propria abitazione. Ma le uniche greche a potersi davvero ritenere libere erano le "etère", ossia le cortigiane. Perlopiù si trattava di ex-schiave o di straniere, che iniziavano la prostituzione da fanciulle e si sceglievano un nome d'arte. Oltre alle prestazioni sessuali, si esibivano in spettacoli musicali e di danza durante i simposi e, a differenza delle donne "one-ste", potevano uscire di casa a loro piacimento e gestire i propri beni in piena autonomia. Conosciamo i nomi di alcune di loro, perché erano famosissime: Aspasia di Mileto fece coppia fissa con Pericle, il rinnovatore di Atene; la flautista Lamia di Corinto fu contesa da alcuni dia-

FORTI E AUTONOME: LE DONNE DI SPARTA

A differenza delle altre greche, che trascorrevano buona parte della vita nel gineceo delle loro case, le spartane godevano di maggior libertà. I loro diritti, contenuti nell'epigrafe di Gorinto, erano più ampi di quelli delle Ateniesi e comprendevano la facoltà di rifiutare matrimoni sgraditi. Educate a vivere all'aria aperta, non dovevano occuparsi dei lavori domestici (ci pensavano le schiave) né dei figli (affidati alle nutrici), potendo dedicarsi al canto, alla danza e agli esercizi ginnici. Questi ultimi erano ritenuti essenziali, perché donne sane e robuste avrebbero generato figli altrettanto vigorosi, atti alla guerra in cui Sparta era maestra.

Notevole era anche il rapporto franco e aperto con gli uomini, anche se nemmeno loro godevano di diritti politici. La loro dignità, bellezza e spregiudicatezza erano però proverbiali. Noto è l'episodio narrato da Plutarco, secondo cui una non spartana disse a Gorgo, moglie di Leonida, l'eroe delle Termopili: «Voi Spartane siete le sole donne che comandino i loro uomini»; al che la regina rispose: «Siamo le sole che ne generino».



dochi, ossia i successori di Alessandro Magno; Archeanassa si concedeva volentieri a Platone, mentre un altro filosofo, Diogene, godette dei favori gratuiti della bellissima Laide di Hykkara. Ma la più celebre etèra resta senza dubbio Frine, modella e musa dello scultore Prassitele, di cui conosciamo le forme grazie alle copie romane di alcune statue, come l'Afrodite Cnidia. Venne accusata di empietà e trascinata davanti al tribunale ateniese dell'Areopago, dove forse venne anche denudata; stabilito che la bellezza non poteva considerarsi una colpa, Frine venne poi portata in trionfo al tempio di Venere. ■

Sopra, statuetta in bronzo di donna spartana che corre (520-500 a.C.). Sotto, *Frine davanti all'Areopago* (1861), del pittore francese Jean-Léon Gérôme. Nella pagina a fronte, statua funeraria di una nubile, risalente al 520 a.C.: il suo stato di donna non sposata si può dedurre dal mondo in cui indossa il mantello (*himation*) sopra la veste, fissato all'altezza delle spalle e lasciato cadere lungo la schiena.





LA POLIS

IL CUORE DEL MONDO ELLENICO

Se ripensiamo alla Grecia antica studiata negli anni della scuola,
una delle prime cose che ci vengono in mente è la polis.
O meglio, le *poleis*, le diverse anime del variegato cosmo ellenico

Comunità rette da governi autonomi, le città-stato greche, o *poleis* (il termine *polis* è singolare), erano una sorta di piccoli domini indipendenti l'uno dall'altro.

Nacquero a partire dall'VIII secolo in un lungo processo di evoluzione avvenuto probabilmente per sinecismo, ossia dall'unione di piccoli villaggi nelle vicinanze di un luogo sacro. Lo scopo di queste aggregazioni era, forse, quello di far fronte alla particolare conformazione geografica del territorio ellenico, in prevalenza montuoso e poco favorevole agli scambi commerciali. Da allora in poi la loro ascesa fu inarrestabile e nel V secolo a.C. le *poleis*, giunte all'apogeo, si imposero come un vero e proprio modello di organizzazione statale, destinato a diventare un punto di riferimento nella storia della politica occidentale. Ogni polis era un mondo a sé e aveva proprie leggi, proprie tradizioni e proprie forme di governo, ora di carattere democratico come ad Atene, ora, come

L'antica Atene nella ricostruzione ottocentesca di Leo von Klenze: il quadro mostra bene due delle tre parti che componevano la polis: l'acropoli o "città alta" e l'*asty* o "città bassa", dominata dall'*agorà*, la piazza principale. Tutt'intorno si stendeva la campagna (*chora*).

a Sparta, di tipo squisitamente oligarchico. Tutte, però, si riconoscevano nel comune principio-cardine per cui i cittadini liberi si realizzavano nella piena partecipazione alla vita politica ed erano tutti uguali di fronte alla legge (isonomia): quest'ultima, infatti, era ritenuta il riflesso della Legge universale che regolava il cosmo. Naturalmente, il benessere e la prosperità della comunità era possibile solo se fra la polis e gli individui che la componevano si stabiliva un'armonia di intenti: proprio dalla organica, aperta e realizzata partecipazione del singolo cittadino alla vita collettiva cittadina dipendeva il bene comune.

DIRITTI E DOVERI DEL CITTADINO

Cosa significava in concreto essere "cittadino" nel mondo greco? Equivalva ad avere precisi diritti ma anche altrettanto precisi doveri in ambito politico, militare e religioso. Essi si acquisivano con il compimento del diciot- ►





tesimo anno di età, quando si giurava di difendere la patria e obbedire alle leggi. Una volta divenuti *politai*, termine che designa i maschi adulti liberi in possesso della cittadinanza, i cittadini avevano il diritto di partecipare alla vita della polis attraverso l'esercizio delle magistrature (*archein*), l'attività giudiziaria (*dikazein*) e le assemblee (*ekklesiazein*). Essere *politai* comportava anche una serie di vantaggi di carattere economico, dalla retribuzione delle cariche pubbliche al possesso di beni immobili, dall'accesso ai sussidi statali alle distribuzioni di denaro, grano e carne. Per quanto riguarda i doveri militari, ogni uomo libero era tenuto a prestare servizio militare dai 20 ai 40 anni di età; poi fino al compimento dei 59 anni entrava a far parte della riserva e,

compiuti i 60, usciva definitivamente dalle liste agli abili alla guerra. Per quanto concerne infine la sfera religiosa, i *politai* erano tenuti a presenziare ai riti collettivi, che allo stesso modo di quelli civili contribuivano a rinsaldare il senso di appartenenza della comunità (*koino-nia*). La polis greca era organizzata intorno ad un centro urbano principale, che costituiva il cuore della città vera e propria. Intorno a essa gravitavano diverse unità minori, i villaggi (*komai*) o circoscrizioni territoriali come i *dàmoi* ateniesi. La città-modello greca si componeva di tre diverse parti: l'acropoli, l'*asty* e la *chora*. Posta di solito in altura e circondata da mura, l'acropoli (letteralmente "città alta") era la sede di tutte le principali strutture necessarie alla vita comunitaria: il pritaneo, che ospitava il fo-



colare pubblico e le magistrature; il *bouleuterion* e l'*ekklesiasterion*, rispettivamente la sede del consiglio e dell'assemblea cittadina. Accanto a questi edifici civili si trovavano i templi, gli altari e i santuari dove si svolgevano i riti religiosi che scandivano la vita dell'uomo greco. Essi erano fondamentali, anche perché ciascuna città aveva una propria divinità protettrice: nel caso di Atene, ad esempio, era Atena. Ai piedi dell'acropoli, nell'*asty* o "città bassa", sorgeva invece l'*agorà*, la piazza del mercato, che era anche il centro di discussione e di commercio e il luogo delle adunate pubbliche.

Intorno all'*agorà* si disponevano le abitazioni private. Spazio pubblico e spazio privato erano nettamente suddivisi; il primo, inoltre, era solitamente riservato ai soli cittadini di pieno diritto. Completavano l'aspetto cittadino una serie di edifici la cui collocazione era variabile: il teatro, il ginnasio e la palestra. Si trattava dei luoghi della *paideia*, dove cioè i cittadini, e in particolare i giovani, venivano educati ai valori civici, culturali e spirituali che caratterizzavano il mondo greco e potevano allenarsi per svolgere gare sportive (tra le discipline più diffuse c'erano la corsa, il pancrazio, una forma molto particolare di lotta, e il pugilato) e, soprattutto, combattere.

LA CAMPAGNA

Il terzo elemento caratterizzante la polis, infine, era la *chora*, la campagna che circondava il centro urbano ed era punteggiata di fattorie dove i coloni praticavano l'agricoltu-

CITTADINI, STRANIERI, BARBARI

Il mondo greco distingueva fra lo straniero di stirpe greca, lo *xenos*, e il barbaro. Lo *xenos* condivideva con i Greci l'appartenenza alla medesima comunità di sangue, di lingua, di culti e di costumi, e per questo poteva pur trovandosi in un'altra città godere di alcuni diritti che avevano anche i locali, e persino sposarne le donne. I popoli che vivevano al di fuori del mondo greco e non condividevano i valori della polis erano invece considerati "barbari", un termine che secondo l'etimologia più accreditata indicava appunto gli stranieri che non parlavano il greco. "Barbaros" deriverebbe dal suono onomatopeico, "bar-bar", una sorta di verso gutturale, aspro e martellante.

Pur in assenza di un'unità politica per i greci, soprattutto in età ellenistica, parlare una lingua comune equivaleva a condividere l'insieme dei valori, diritti e doveri propri della polis (la città-stato) e che distinguevano il cittadino dal selvaggio, l'uomo civilizzato da quello in balia degli istinti e delle passioni, il saggio dallo stolto. Loro da una parte, quindi, e tutti gli altri dall'altra, al top della classifica della barbarie i Persiani che spesso ardivano arrivare a minacciare i confini del mondo ellenico mettendone in pericolo la stessa esistenza.



ra e l'allevamento. Nella *chora* abitava una parte significativa della popolazione. Al di fuori, decentrato e in genere delimitato da cippi e iscrizioni sacrali, si estendeva il vasto spazio dell'*eschatia*, una sorta di "terra di nessuno" indivisa e non coltivata, destinata per lo più al pascolo pubblico e al legnatico. Non tutte le terre incolte erano nell'*eschatia*: alcune facevano effettivamente parte della *chora*, anche se si trattava di parti molto lontane dal centro e quindi periferiche. Non si trattava di mondi inconciliabili, anzi. Città e campagna, nel sistema greco, erano spazi fortemente integrati e interdipendenti: se l'agricoltura rappresentava la fonte principale di sostentamen- ►

Nella pagina a fronte: sopra, schiavi al lavoro nelle miniere del Laurio, in Attica (V secolo a.C.); sotto, i resti del Tempio di Apollo che sorgeva nell'antica polis greca di Corinto (IV secolo a.C.); a sinistra, l'*Auriga di Delfi* (475 a.C.), magnifica scultura in bronzo alta 180 cm.



LA PRIMA «KOSTITUZIONE»



«Eretto un tempio a Zeus Sillanio e ad Atena Sillania, formate le tribù e ordinate le *obai* [divisioni territoriali], istituito un Consiglio di trenta membri anziani, compresi i [due] re, [occorre] tenere *apel-lai* [assemblee] di tempo in tempo [...], ove presentare e respingere proposte di legge; al popolo [spetta la decisione e] il potere. Qualora il popolo alteri la proposta prima di adottarla, gli anziani e i re possono togliere la seduta».

Queste parole, tratte dalla *Rhetra* (termine che a Sparta indicava i pronunciamenti) sono attribuite al leggendario legislatore Licurgo e rappresentano una delle prime «costituzioni» conosciute del mondo occidentale. Il documento, infatti, circoscrive i poteri delle magistrature e dell'assemblea cittadina, riconoscendo al popolo la possibilità di delimitare il raggio di azione degli altri istituti politici.



to dell'economia cittadina, la proprietà terriera che consentiva lo svolgimento dei lavori agricoli era uno dei requisiti fondamentali per godere dei pieni diritti di cittadinanza e rappresentava quindi uno degli appannaggi caratterizzanti l'uomo libero. La maggior parte delle città greche sorgeva inoltre in prossimità della costa, sulla quale si trovava il porto della città, che rendeva possibili i commerci ad ampio raggio.



Il sistema incarnato dalla polis, naturalmente, non aveva solo una rispondenza pratica, ma era il risultato di una lunga elaborazione intellettuale che trovò la sua massima espressione negli scritti del grande filosofo Aristotele (384 o 383 a.C.-322 a.C.). Egli, nella sua *Politica*, sostenne, tra le altre cose, che «la polis esiste per natura, e l'uomo è per natura un animale della polis».

LA POLITICA AL CENTRO

Secondo il pensiero greco, la politica era l'attività caratterizzante e qualificante per l'uomo, quindi lo studio dell'organizzazione, delle funzioni e dei fini della polis doveva anche essere la sua occupazione principale, tale da permettergli di vivere la miglior vita possibile e realizzarsi pienamente, sia come individuo che come membro della comunità cui apparteneva. Ciò portò alcuni filoni "aristocratici" del pensiero greco a elaborare il concetto "radicale" che solo chi viveva nella polis e partecipava dei suoi valori poteva dirsi pienamente "uomo", mentre chi abitava al di fuori di essa viveva una vita che, forse, non valeva la pena di essere vissuta. Importante è anche sottolineare che dal godimento dei pieni diritti civili erano del tutto escluse sia le donne che gli schiavi, mentre agli stranieri residenti liberi

(*xenoi*) potevano occasionalmente essere concessi alcuni diritti della comunità di cui oramai facevano parte.

Pur condividendo largamente gli stessi valori, le città greche restarono sempre orgogliosamente indipendenti fra loro e cercarono di mantenere la propria autonomia politica e decisionale. Ciò le portò spesso in conflitto fra loro (proverbiale, ad esempio, la lunga lotta fra Atene e Sparta) e le stesse anfitrionie, le leghe che occasionalmente stipulavano fra loro contro comuni nemici, non duravano a lungo ed erano soggette a defezioni e ribaltamenti di fronti. Le città riuscirono a scongiurare il pericolo persiano, ma alla lunga fu proprio la mancata unità delle *poleis* a provocarne la caduta. La loro fine coincise con l'ascesa sullo scacchiere orientale del regno di Macedonia nel IV secolo a.C.: alcune furono sottomesse da Filippo II, le altre finirono per cedere, una dopo l'altra, la propria libertà durante il regno del suo figlio e successore Alessandro Magno, terminando la loro gloriosa parabola all'interno del nuovo, grande impero macedone. La medesima debolezza e disunione fu fatale alle colonie della Magna Grecia, nel Mezzogiorno italiano: anche queste ultime tra il IV e il III secolo a.C. caddero una dopo l'altra, stavolta sotto il dominio di Roma. ▣

Sotto, il Teatro greco di Siracusa nel suo aspetto attuale: costruito nel V secolo, quando la città era uno dei centri più fiorenti della Magna Grecia, fu più volte ristrutturato, fino in epoca romana. A sinistra, il Tempio di Nettuno, il più grande dell'antica polis di Poseidonia (V secolo a.C. ca.). Nella pagina a fronte: nel riquadro in alto, Licurgo in un ritratto del pittore francese Merry-Joseph Blondel (1781-1853); sotto, il magnifico *Fantino di Capo Artemisio*: datato al 140 a.C. ca., fu ritrovato a pezzi nel mare in momenti successivi e poi riassembleto.



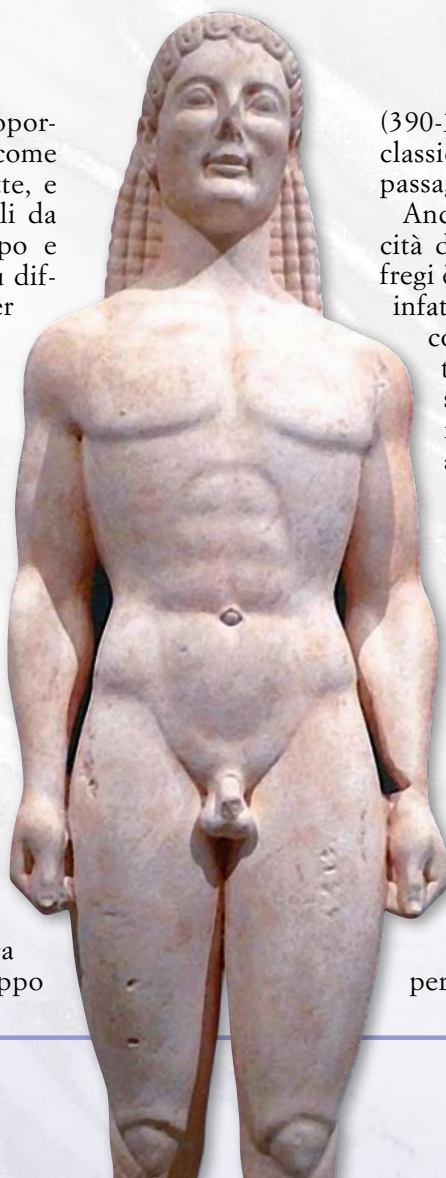


ARTE E ARCHITETTURA

IL CODICE DELLA BELLEZZA

Il nostro gusto estetico affonda le sue radici in quello greco, specie nella statuaria e nell'architettura dei tempi di Pericle: un mondo di opere colorate, ben diverse da come le immaginiamo

E difici e statue dalle proporzioni perfette, candide come il marmo di cui sono fatte, e tanto ieratiche e ineffabili da collocarsi fuori dal tempo e dallo spazio: è questa l'immagine più diffusa dell'arte greca, un'idea che ha per secoli contribuito a plasmare l'estetica collettiva, imponendosi come termine di paragone e come canone assoluto del "bello". Si tratta però di un cliché inventato da noi moderni. In realtà, l'arte greca rappresenta una forma di espressione dinamica e assai mutevole nel tempo, determinata, volta per volta, dalla combinazione di molti fattori diversi: le condizioni economico-sociali dei singoli contesti in cui si è sviluppata, l'influsso di mode e correnti, il contatto e la contaminazione con popoli diversi e, non da ultimo, la presenza di personalità eccezionali in grado di determinare uno "scatto" qualitativo. È il caso dei grandi Mirone, Policleto e Fidia, i quali, nel V secolo a.C., traghettarono la scultura greca dalla fase tardo-arcaica alla piena classicità; oppure di Lisippo



(390-300 a.C.), sotto la cui egida lo stesso classicismo fu superato, determinando il passaggio all'epoca ellenistica.

Anche l'immagine immacolata della greicità dovuta al candore delle statue e dei fregi è del tutto fasulla: sculture ed edifici, infatti, erano dipinti a colori vivaci. Le ricostruzioni che ne sono state fatte in tempi moderni, recuperando minuscoli frammenti di colore dalle statue, risultano sconcertanti ai nostri occhi, abituati come siamo ad associare l'arte greca al biancore dei marmi.

TANTI STILI REGIONALI

I manuali suddividono l'arte greca in quattro grandi periodi, validi a grandi linee: dal più antico (coincidente con l'arrivo dei Dori ed esteso fino al VII secolo a.C., Medioevo ellenico compreso) al più recente (quello ellenistico, aperto dalla conquista di Alessandro Magno e chiuso dall'avvento di Roma). Ma è anche possibile individuare, a causa di un certo carattere "conservativo" determinato dalle necessità dei culti, una differenziazione stilistica per aree geografiche: esistono uno stile

dorico nella Grecia settentrionale, nel Peloponneso e nella Magna Grecia; uno ionico ad Atene e nell'Attica, sulle coste dell'Asia Minore e delle Isole egee; infine uno corinzio, evoluzione dello ionico in tutta la Grecia a partire dalla fine del V secolo a.C. Si tratta in ogni caso di una tripartizione comoda ma non esaustiva.

La complessità nel cogliere il quadro dell'arte greca è accentuata dal fatto che solo una minima parte della produzione è giunta integra fino a noi. Molti dei capolavori descritti dalla letteratura antica sono andati perduti nel tempo oppure ci sono noti soltanto tramite copie realizzate in epoca romana. Altre opere, dal Rinascimento in poi, sono state "restaurate" da artisti moderni, a volte alterandone l'aspetto e il significato. Lo stesso problema si riscontra per gli edifici, che nei secoli hanno sopportato, oltre agli affronti perpetrati dal naturale trascorrere del tempo, anche i danni causati da terremoti, distruzioni, saccheggi, incendi e guerre.

CASE PER GLI DEI

Nonostante ciò, l'esempio più emblematico e rappresentativo dell'architettura greca risulta essere il tempio, l'edificio religioso per antonomasia. Originariamente un semplice baldacchino a protezione dell'immagine della divinità, si evolve nel tempo fino a trasformarsi in una vera e propria "casa

COME NACQUE LA CLASSICITÀ

L'arte greca viene definita "classica", ma cosa s'intende esattamente con questo termine?

La parola deriva dal latino *classis*, che indicava la classe più elevata, colta e ricca

dei cittadini: una concezione "aristocratica", che tendeva a identificare come "classico" uno stile (in particolar modo letterario, in seguito anche artistico) considerato eccellente. Tale fu ritenuta, dagli antichi Romani, l'arte greca che si sviluppò tra il V e il IV secolo a.C., quando ad Atene la produzione artistica raggiunse un livello di assoluta eccellenza.

A contribuire alla fortuna moderna di questo concetto fu, nel Settecento, l'archeologo e storico dell'arte tedesco Johann J. Winckelmann (nel ritratto), che in linea con le idee espresse già da scrittori antichi come Cicerone, individuò nell'arte greca il modello "classico", perfetto e irripetibile da adottare come ideale senza tempo, passando al neoclassicismo della sua epoca.



degli dei" concepita in modo da tenere separata la parte destinata ai riti collettivi, celebrati all'esterno, dalla cella (*naos*) contenente gli arredi sacri e le offerte, riservato ai ministri del culto.

Il primo grande tempio costruito in blocchi di calcare appare a Corinto tra il 700 e il 660 a.C., mentre il primo in stile dorico realizzato interamente in pietra risale al 580 a.C.: si tratta del tempio di Artemide a Corfù, e la tecnica con cui venne eretto risente dell'influenza dei grandi monumenti egizi. Quello che è considera- ►

Il *Doriforo*, copia romana dell'originale bronzo di Policletto (450 a.C. ca.), fu il risultato di attenti studi anatomici, che portarono a stabilire proporzioni perfette tra le varie parti del corpo. Rappresenta l'evoluzione e il superamento del *kouros* (nella pagina a fronte, VI secolo a.C.), ancora legato al modello della statuaria egizia.



Nella pagina a fronte:
sopra, *hydria* attica a
figure nere rinvenuta
a Tarquinia (520 a.C.);
sotto, il Partenone,
eretto per volontà di
Pericle nel V secolo a.C.

to il massimo capolavoro
dell'architettura greca,
il complesso di edifici
che sorge sull'Acro-
poli di Atene, risale al

V secolo a.C. sotto l'egida di Pericle ed è
espressione della raggiunta supremazia del-
la capitale dell'Attica. Per questa ragione
rappresenta ancora oggi, per monumentalità,
funzionalità, armonia e bellezza, un mo-
dello formidabile, che incarna in modo per-
fetto i valori della polis e dell'uomo greco.

MAI PIÙ COME GLI EGIZI

Quanto alla scultura, le prime ri-
salgono al secondo quarto del VII
secolo a.C. e si concentrano sul-
la figura umana, rappresentata
in maniera simbolica: è l'epo-
ca dei *kouroi*, figure maschili
nude e massicce, con la gam-
ba sinistra avanzata e il co-
siddetto "sorriso arcaico";
avevano funzioni sacrali e
derivavano anch'esse dal-
la statuaria egizia. Con il
tempo, però, le figure per-
sero la loro rigidità ierati-
ca per assumere una posi-
zione sempre bilanciata,
ma con proporzioni tese
a un ideale di perfezione.
Lo scopo è raggiunto in
maniera mirabile nel cele-
bre Doriforo di Policleto,
che incarna il modello uni-
versale e canonico dell'eroe
greco trionfante nell'ideale
della polis, e dagli altri grandi
scultori dell'epoca d'oro, Fidia
(artefice delle magnifiche statue del
Partenone) e Prassitele.

Nel IV secolo a.C. Lisippo, l'artista pre-
ferito di Alessandro Magno, introdusse
varie innovazioni nel rapporto tra la figu-
ra e lo spazio (tra cui l'allungamento delle

COLORI SORPRENDENTI

Grazie a piccoli frammenti di vernice, i ricercatori riescono spesso a
recuperare la colorazione originaria delle statue greche che, così
come i templi, erano quasi integralmente dipinte.

Poiché, dal Rinascimento in poi, siamo stati abituati a credere che il clas-
sicismo greco-romano fosse basato sul candore del marmo, queste rico-
struzioni (come la statua di Atena nell'immagine) sono sempre, per
noi moderni, fonte di una certa perplessità.



SULLE PARETI E SUI VASI

Purtroppo, la quasi totalità della pittura greca è andata perduta; quel poco che si conosce deriva indirettamente dalle fonti scritte (in primis la *Naturalis historia* di Plinio il Vecchio), oppure dalle pitture murarie che si sono conservate nelle tombe etrusche più ricche ed elaborate, in parte modellate su influsso greco.

La pittura dell'ultima epoca, quella ellenistica, della quale Apelle fu il massimo rappresentante, è invece nota nelle sue linee fondanti grazie alle decorazioni parietali di alcune ville romane, a essa ispirate. Più noti sono i mosaici, conservatisi anche in questo caso nelle molte ville che punteggiavano l'Impero Macedone in età ellenistica, una tradizione poi rivigorita con il passaggio all'Impero Romano.

La ceramica, oltre che come forma espressiva in sé, rappresenta una fonte importante per ricostruire in parte lo sviluppo della pittura: in Grecia, la ceramica dipinta, specie quella realizzata in Attica, era un bene di lusso destinato sia alle élite locali, sia all'esportazione anche fuori dal mondo ellenico. I grandi vasi attici "a contorno" e "a figure rosse" e quelli corinzi "a figure nere" sono ampiamente diffusi nelle necropoli etrusche, così come nelle tombe principesche celtiche, a dimostrazione di quanto i raffinati manufatti greci fossero considerati autentici status symbol.

proporzioni dei corpi e una maggior naturalezza delle posizioni), trasportando l'arte greca fuori dai canoni "classici" per aprire alle nuove esigenze dettate dall'ellenismo: da Alessandro in poi, infatti, l'arte cessò di essere confinata a templi e santuari e invase l'ambito privato, divenendo un mezzo per rappresentare la vita quotidiana con temi decisamente "profani", oppure per celebrare non più gli dei ma uomini in carne ed ossa attraverso una ritrattistica affidabile. L'arte ellenistica divenne così il banco di prova per il virtuosismo tecnico, sempre più estremo, degli artisti. Le sculture ellenistiche sono dunque pervase da un accentuato senso di movimento, espresso sia nella complessità dei panneggi che nella concezione monumentale delle composizioni e dei volumi: caratteristiche che trovano la massima espressione nel celebre Gruppo del Laocoonte, oggi ai Musei Vaticani, un'opera talmente sconvolgente nella sua plastica ed eroica monumentalità e nel suo straordinario dinamismo da influenzare profondamente Michelangelo: il grande scultore la vide poco dopo la sua riscoperta, avvenuta nel 1506 nei pressi della Domus Aurea, imprimendo una svolta decisiva alla sua arte e, attraverso di essa, a quella dell'intero mondo occidentale. ■



L'ACROPOLI DI ATENE

Un concentrato sublime di arte, potere e Storia, che nel corso dei secoli ha finito per rappresentare agli occhi del mondo il cuore stesso della magnifica stagione della Grecia classica

Dall'alto del suo sperone di roccia, che si eleva per 156 m sopra il livello del mare, con le sue mura e gli impressionanti monumenti, l'Acropoli di Atene è il simbolo della Grecia classica. L'acropoli non è una caratteristica esclusiva della capitale greca: in tutte le *poleis*, sin dai tempi più antichi, la parte più importante dell'abitato venne costruita sulla sommità di un'altura (*akropolis* significa "parte alta della città"), e fu quasi sempre circondata da mura per proteggerla dagli assedi di eventuali nemici. In età micenea, l'acropoli ospitava la residenza dei re (ad Atene le leggende fanno il nome del mitico Cecrope), ma con il tempo divenne il centro religioso e la sede dell'agone politico, il cuore palpitante di tutte le più importanti attività cittadine.

RISORTA CON PERICLE

L'Acropoli ateniese, dichiarata patrimonio mondiale dall'Unesco nel 1987, è il risultato di millenni di complesse stratificazioni, la

Sotto, l'Acropoli di Atene, dominata dal Partenone, il capolavoro di Fidia, di cui oggi rimane solo lo "scheletro": il suo ricchissimo apparato decorativo e scultoreo è custodito nei musei d'Europa, come il British Museum di Londra e il Louvre di Parigi.

più antica delle quali risale al Neolitico. Modificata più volte nel corso dei secoli, nel 480 a.C., in occasione dell'occupazione persiana, subì la distruzione di una parte ingente di monumenti e templi. La ricostruzione iniziò dopo la sconfitta del re Serse e la liberazione della città, avvenuta l'anno successivo. Atene si avviò così a diventare, nella seconda metà del V secolo a.C., il centro più rilevante di tutta la Grecia, scrivendo una pagina fondamentale della storia culturale e politica dell'Occidente. Il maggiore artefice della trasformazione fu Pericle, il quale non solo favorì lo sviluppo delle arti e della letteratura, ma promosse la costruzione di gran parte dei monumenti, con il duplice scopo di dare lavoro a migliaia di artigiani e cittadini, e al contempo arricchire il prestigio della città e la propria gloria personale.

Il risultato fu un complesso di straordinario effetto. Al posto dell'antico tempio di Atena Poliàs ("protettrice della città"),





IL PARTENONE, GIOIELLO BOMBARDATO E SPOGLIATO

Nel Medioevo, cessate le sue funzioni di culto e di assemblea, l'Acropoli fu trasformata in fortezza militare. Dopo la conquista da parte degli Ottomani, il Partenone, che già dall'età tardoantica era diventato una chiesa cristiana dedicata alla Vergine, venne destinato a deposito per munizioni e polvere da sparo. Ciò gli fu fatale quando, nel 1687, i Veneziani assediaron la città e bombardarono l'Acropoli: il 26 settembre, un colpo di mortaio centrò il tempio, che saltò parzialmente in aria uccidendo trecento persone e innescando un incendio che venne domato solo due giorni dopo. L'esplosione comportò la perdita di buona parte della struttura, che da allora giace in rovina.

Le spoliazioni, iniziate in epoca ottomana, continuarono anche in seguito e conobbero l'acme all'inizio dell'Ottocento, quando gli inglesi comandati da Lord Elgin rimossero molti marmi che ornavano i frontoni e le metope per portarli in Gran Bretagna (attualmente sono esposti al British Museum di Londra). Nonostante buona parte degli ornamenti del tempio si trovino ancora ad Atene, nel Museo dell'Acropoli, molte sculture provenienti dal Partenone finirono anche al Louvre di Parigi e in altri luoghi. Dal 1983, il governo greco ne richiede la restituzione, che al momento non è stata ancora accordata.

distrutto proprio durante l'incursione persiana, Pericle fece erigere il Partenone, anch'esso consacrato ad Atena "nubile e vergine". Fu costruito dagli architetti Ictino, Callicrate e Mnesicle sotto la supervisione dello scultore Fidia. Costui eseguì anche la statua della dea, alta 12 m, conservata all'interno e detta "crisoelefantina" perché realizzata in oro e avorio. Un'altra effigie colossale della dea, l'Atena Promachos ("che combatte in prima linea"), plasmata sempre da Fidia ma in bronzo, sorgeva fra il Partenone e i Propilei, ossia il monumentale ingresso all'Acropoli: era visibile da lontano, con un effetto scenico inquietante e straordinario.

Ornato di preziose sculture, il Partenone vantava anche due magnifici frontoni, rappresentanti la nascita dal capo di Zeus della divinità eponima (Atena, che dava il nome alla città) e la disputa tra la dea e Poseidone per il possesso dell'Attica: entrambi capolavori dell'arte classica.

Nonostante le spoliazioni e il trascorrere del tempo, sull'Acropoli è ancora possibile ammirare i resti di quasi tutti gli edifici antichi.

DOVE SI APPLAUDIVA ESCHILO

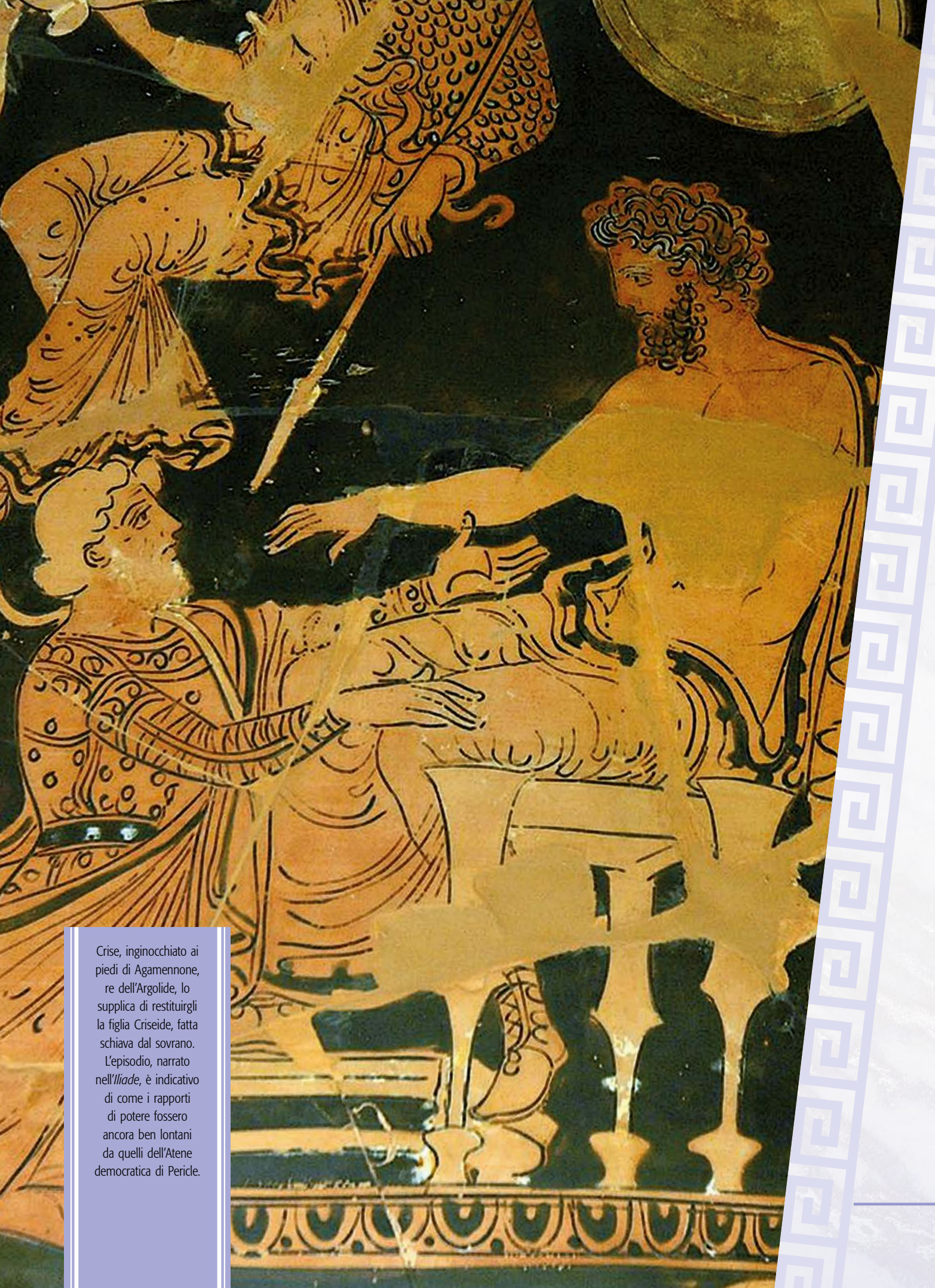
Fra i più degni di nota vi è il santuario di Atena Nike, il secondo tempio più importante della città, ornato di preziosi altorilievi che rappresentano una battaglia

combattuta tra Greci e Persiani, probabilmente quella di Maratona del 490 a.C. Del complesso dell'Acropoli fanno parte anche i resti di altari e templi dedicati ad altre divinità venerate dai Greci, tra cui Zeus, Artemide Brauronia, Asclepio, Afrodite ed Eros, Demetra e Dioniso. A quest'ultimo era intitolato anche l'omonimo teatro, il più importante dell'intera Grecia in quanto ospitò la messa in scena dei massimi capolavori letterari dell'antichità: le tragedie di Eschilo, Sofocle ed Euripide e le commedie di Aristofane e Menandro.

L'Acropoli continuò ad arricchirsi di monumenti anche nei secoli seguenti e sotto la dominazione romana, come testimonia l'Odeon, ossia il teatro musicale, eretto nel II secolo d.C. da Erode Attico in memoria della moglie Appia Annia Regilla, uccisa da un liberto, forse per ordine del marito stesso. ■



Sopra, un'altra immagine del Partenone. A sinistra, la celebre loggia delle Cariatidi dell'Eretteo, tempio ionico del V secolo a.C. Le statue oggi visibili sono copie delle originali, conservate al Museo dell'Acropoli di Atene, tranne una, rimossa da Lord Elgin e custodita al British Museum.



Crise, inginocchiato ai piedi di Agamennone, re dell'Argolide, lo supplica di restituirgli la figlia Criseide, fatta schiava dal sovrano. L'episodio, narrato nell'*Iliade*, è indicativo di come i rapporti di potere fossero ancora ben lontani da quelli dell'Atene democratica di Pericle.

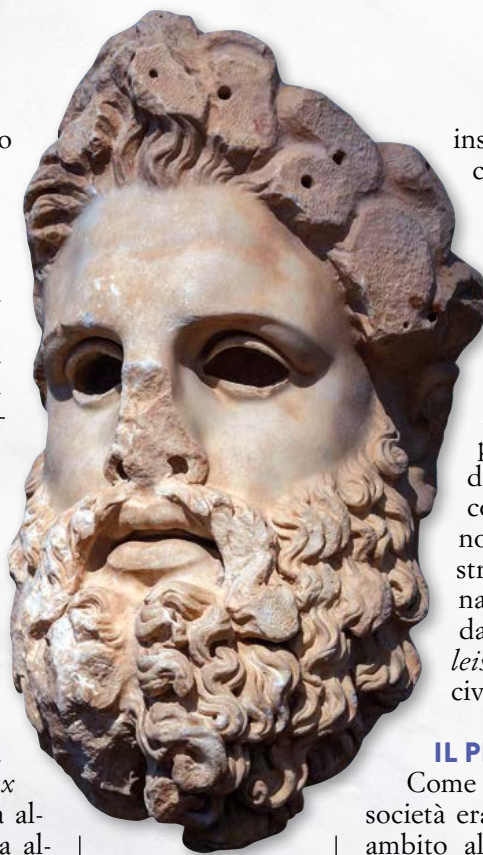


DEMOCRAZIA E QUOTIDIANO

DAL RE AL POPOLO

Una delle più grandi eredità di cui siamo debitori al mondo classico è l'invenzione della democrazia, ovvero l'estensione del potere al popolo, di cui l'Atene di Pericle rappresenta l'esempio più fulgido e compiuto

La civiltà greca è nota in tutto il mondo per aver inventato la democrazia, intesa come forma di governo esteso in cui il popolo (o meglio, una parte di esso) viene chiamato in prima persona a partecipare all'amministrazione dello Stato. Questo modello di gestione della cosa pubblica, nato ad Atene e adottato nelle *poleis* che ne seguirono l'esempio, non era l'unico esistente nel mondo ellenico: a Sparta, infatti, lo Stato era governato da un'oligarchia. Prima che entrambe queste forme vedessero la luce e raggiungessero l'apogeo, la Grecia fu terra di re e signori. Al tempo dei Micenei chi deteneva il potere era designato con il termine *wanax* o *anax*, letteralmente "colui che comanda", "dominatore", "signore", "re". Si tratta di una figura per certi versi ancora enigmatica: *anax* era la parola utilizzata per indicare sia alcune divinità, come Zeus e Apollo, sia alcuni eroi come Priamo o Agamennone, che nell'*Iliade* viene definito *anax andron*, ossia "condottiero di uomini", essendo a capo della confederazione argiva che assediò e distrusse la città di Troia. Il *wanax* o *anax* era,



Testa di Zeus, sovrano degli dei (II secolo a.C., Museo archeologico nazionale di Atene).

insomma, una sorta di "re supremo" che comandava o conduceva una serie di figure minori, definite ciascuna con il termine *basileus*, a indicare funzionari a lui subordinati o comunque minori.

Le grandi trasformazioni economico-sociali causate dall'invasione dorica, che aprì il cosiddetto Medioevo ellenico, portarono alla presa progressiva del potere da parte di élite militari coadiuvate da assemblee di anziani, nobili e proprietari terrieri. Questa struttura costituì l'ossatura su cui nacquero e si istituzionalizzarono, dall'VIII secolo a.C. in poi, le *poleis*, le città-stato grazie alle quali la civiltà greca raggiunse il suo apogeo.

IL PERCORSO EDUCATIVO

Come si viveva nell'antica Grecia? La società era fondata sulla famiglia, e in tale ambito al capofamiglia apparteneva l'autorità indiscussa ed esclusiva. A lui erano subordinati sia la moglie che i figli, anche maschi e maggiorenni, finché questi ultimi non lasciavano il tetto paterno per dar vita a un nucleo familiare proprio. Il matri- ►



monio era un'istituzione importantissima perché da esso dipendevano le fortune della dinastia: poco o nulla importavano i sentimenti personali degli sposi, perché quel che contava era solo il patrimonio e la discendenza. I figli erano allevati in casa dalla madre e dalle altre donne di casa, nel gineceo, nel quale trascorrevano i



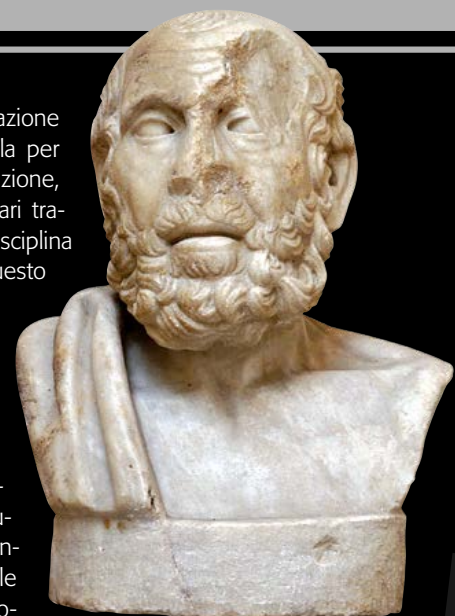
primi anni dell'infanzia. A sette anni iniziava, per i maschi, il percorso educativo (*paideia*) sotto la guida di un maestro o di un pedagogo, di solito uno schiavo che accompagnava il ragazzo mentre





IPPOCRATE E LA MEDICINA

I Greci ebbero in grande considerazione la medicina al punto da svincolarla per primi dall'ambito della superstizione, della magia e delle credenze popolari trasformandola in una vera e propria disciplina di carattere scientifico. Pioniere in questo senso fu Ippocrate (qui accanto, in un busto), che tra V e IV secolo a.C. fu il primo a separare la medicina dalla religione e a ricercare le cause delle malattie non nel soprannaturale ma nel razionale e nella natura.



Per lui il corpo era animato dalla "forza curatrice naturale", una forza vitale tendente per natura a riequilibrare le disarmonie apportatrici di patologie. Di conseguenza, la salute o la malattia dipendevano dall'equilibrio, o viceversa dalla discrasia, tra queste forze. "La natura, scrive nei suoi Aforismi, è il medico delle malattie e occorre solo seguirne gli insegnamenti". Ippocrate fu il primo a studiare l'anatomia e la patologia dissezionando i cadaveri e fu anche l'inventore della cartella clinica, introducendo i concetti di diagnosi e prognosi e teorizzando la necessità di osservare i pazienti prendendone in considerazione l'aspetto ed i sintomi prima di formulare una cura. A lui è infine attribuito il celebre giuramento che costituisce la base deontologica, sebbene con alcune varianti, per la professione dei medici-chirurghi e degli odontoiatri moderni.

andava a scuola e gli dava istruzioni sulla giusta condotta da tenere. L'istruzione elementare, che garantiva ai fanciulli la capacità di leggere, scrivere e far di conto, era affiancata dal *Gymnasium*, una scuola che aveva la funzione di preparare i giovani (ma anche gli atleti e i soldati) alle discipline sportive e all'addestramento militare. All'età di 14 anni i ragazzi benestanti continuavano la loro educazione in scuole "secondarie" in cui si esercitavano nella lettura e nella scrittura, studiavano aritmetica e musica (poi anche le arti figurative) e praticavano discipline come il pugilato, il nuoto, il tiro con l'arco. A 18 anni iniziava per il giovane l'efebia, durante la quale riceveva un addestramento militare di tre anni, accompagnato da lezioni di retorica, letteratura, musica e geometria. La



formazione terminava a 21 anni quando il ragazzo, ormai maggiorenne, era considerato un uomo a tutti gli effetti. Tuttavia la sua educazione non terminava. Considerata nel suo più alto significato, infatti, la *paideia* era una sorta di "formazione continua" che permetteva all'uomo di realizzare se stesso: ►

A sinistra, *lekythos* con donne impegnate nella tessitura (550-530 a.C., Metropolitan Museum di New York). In alto, assemblea dell'Areopago. Nella pagina a fronte, statuetta in terracotta del *Diadoumenos* (I secolo a.C.) e atleti olimpici impegnati nella corsa nel articolare di un'anfora a figure nere.

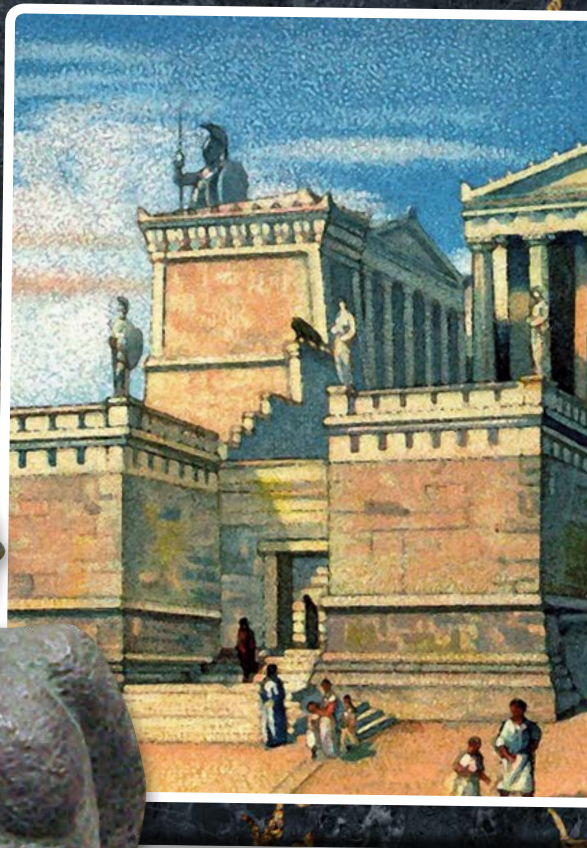
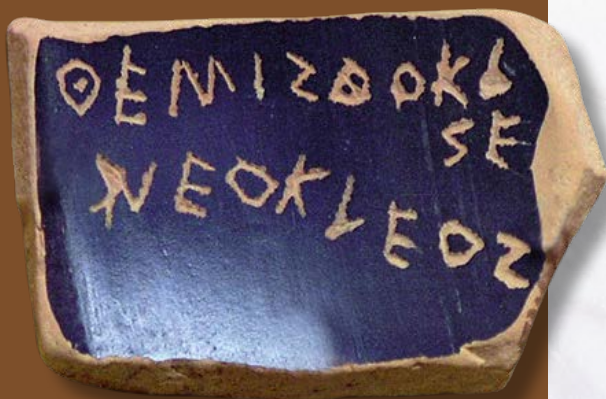
sinonimo per i Greci di civiltà e cultura, la *paideia* era ciò che rendeva l'essere umano veramente tale e distingueva le persone civilizzate dalle bestie e dai barbari.

Le figlie femmine, invece, restavano relegate, con la sola eccezione delle spartane, all'ambito domestico: nel gineceo si insegnava loro in particolare a tessere, un'occupazione considerata essenziale perché potessero ambire al matrimonio. Ciò risulta in modo molto chiaro, ad esempio, in un vaso conservato al Metropolitan Museum di New York: sul corpo del manufatto si

Sotto, schiavo nero dell'Egitto tolemaico con le mani legate dietro la schiena (II-I secolo a.C., Museo del Louvre). In basso, *ostrakon* con il nome di Temistocle.

L'ESILIO SU UN COCCIO

Nella democrazia ateniese, quando un cittadino si macchiava di una colpa tale da rappresentare un pericolo di qualunque genere per la città veniva esiliato per dieci anni. Tale sanzione era decretata tramite ostracismo, termine che deriva da *ostrakon*, il coccio di vaso di terracotta su cui i votanti scrivevano il nome del "condannato". Affinché la votazione risultasse valida, dovevano partecipare almeno 6.000 cittadini. Tra gli ostracizzati illustri figurano molti noti uomini politici tra cui Santippo, il padre di Pericle, e Temistocle, che nonostante la vittoria ottenuta sui Persiani a Salamina (Temistocle era di fatto a capo delle operazioni, anche se formalmente il comandante della flotta greca era lo spartano Euribiade) in seguito cadde in disgrazia e fu ostracizzato, morendo in esilio.



trova la raffigurazione delle fasi di realizzazione di una veste da parte delle donne nel gineceo, dalla cardatura alla tessitura fino alla piegatura della stoffa così ottenuta; sul collo, invece, a coronamento della scena vediamo una donna sposata che indossa il velo ed è ritratta seduta con in mano la ghirlanda nuziale, quasi che le nozze fossero possibili solo per quante dimostrassero di essere ottime tessitrici. Oltre alla tessitura, alle ragazze veniva insegnato ad amministrare la casa, sovrintendendo in particolare al lavoro dei servi e delle ancelle che si occupavano materialmente delle faccende domestiche.

LIBERI E SCHIAVI

Gli uomini in età attiva trascorrevano la loro giornata nell'esercizio delle molteplici attività (politiche, religiose, culturali, militari ed economiche) che caratterizzavano la vivace vita della polis. Agli anziani, invece,



era riservato un ruolo a sé stante che variava molto a seconda dei contesti. Se ad Atene e nell'Attica essi non godevano di una posizione politicamente rilevante, a Sparta invece erano parte integrante della Gherusia (consiglio degli anziani), che rivestiva importanti funzioni sia legislative che giudiziarie. In generale, gli Spartani si affidavano spesso all'esperienza e alla saggezza degli anziani: rispettati e omaggiati, costituivano un punto di riferimento per i più giovani, ai quali dispensavano esempi, consigli ed eventualmente punizioni.

La società greca al suo apogeo ricorreva infine ampiamente agli schiavi. Se in età arcaica la loro presenza rimase per lo più confinata nelle grandi case aristocratiche, dove i servi prestavano servizio nei campi o tra le mura domestiche, con la grande ascesa cittadina del V secolo a.C. e il fiorire dei traffici commerciali il loro numero degli schiavi crebbe fino a raggiungere circa un terzo della popolazione totale. Ne esistevano di varie categorie: pubblici (appartenenti cioè allo Stato e impiegati in gran parte nelle miniere e nei lavori pubblici), privati e dei templi. Di solito si trattava di prigionieri di guerra, ma a volte anche di insolventi nei confronti

VESTIRE ALLA GRECA

L'abito maschile "classico" greco era il chitone, una lunga tunica di lana (meno frequentemente di lino), cucita su un lato e fermata sulle spalle. Gli uomini liberi lo indossavano fissato su entrambe le spalle, mentre gli schiavi solamente su una per permettere loro maggiore comodità nel lavoro; bambini e soldati lo indossavano invece liberamente, senza cintura. Sopra al chitone si portava l'*himation*, un lungo mantello appoggiato sulla spalla e fatto ricadere sul fianco; il modo in cui era drappeggiato poteva indicare il rango sociale posizione e la professione di chi lo indossava.

Altri tipi di mantello maschile erano il tribonio, corto, ruvido e grezzo, in uso a Sparta e amato dai filosofi, e la clamide, anch'esso corto, di lana e utilizzato in ambito militare: simbolo del comando, veniva donato agli adolescenti nel momento del passaggio all'età adulta. Quanto ai cappelli, i Greci li usavano solo per scopi pratici come proteggersi dal sole, dalla polvere, dalla pioggia e dal freddo: tra questi il più diffuso era il petaso, a falde larghe e caratteristico dei contadini e dei viaggiatori.

Le donne portavano una tunica lunga fino alla caviglia (*peplo*), drappeggiata intorno ai fianchi e rimboccata intorno alla cintura; al di sopra indossavano una sorta di giacca senza maniche e uno scialle (*krèdemnon*) e l'*himation*. Il look era completato da un velo ricadente sulle spalle. Raramente le donne usavano il cappello: in tal caso si indossava il *krèdemnon*, di forma simile al petaso maschile, oppure il *polos*, di forma cilindrica o quadrangolare e utilizzato nelle cerimonie. Ai piedi entrambi i sessi calzavano sandali costituiti da un plantare di cuoio e da una serie di fasce. Col tempo si introdussero numerose varianti, aperte o chiuse, alcune allacciate fino al ginocchio (militari). Speciali calzature erano indossate dalle etère e dagli attori tragici, allo scopo di aumentarne l'altezza.



di un debito o di figli illegittimi o comunque non riconosciuti dal padre. Gli schiavi non avevano alcuna personalità giuridica: anche se potevano sposarsi e avere figli, il loro nucleo familiare poteva essere smembrato a piacimento dal padrone, che poteva vendere separatamente ciascun membro. Era però possibile conquistarsi la libertà o acquistandola, oppure ricevendola dal padrone come ricompensa per i servizi prestati, o ancora dalla polis per aver partecipato, in casi eccezionali, a campagne militari. ■

Sopra, particolare della calzatura dell'*Artemide Rospigliosi* (copia romana del I-II secolo di un originale greco, Museo del Louvre). In alto, l'Acropoli di Atene, città-simbolo della democrazia.



LA GUERRA

LA RIVOLUZIONE DELLA FALANGE

Allontanandosi dal prototipo del guerriero eroico celebrato dall'*Iliade*, la Grecia inventò un nuovo modo di combattere: la falange formata da opliti, i cittadini-soldati dai quali anche i Romani avrebbero preso esempio

Nel corso della loro storia i Greci hanno combattuto molto, in terra come in mare, tra di loro e contro i barbari che insidiavano i confini. D'altronde il testo fondante della loro cultura, l'*Iliade*, proprio di guerra si occupa e propone un modello di eroe al quale il cittadino era invitato a guardare come esempio massimo di ardimento. Lungi dal farne una ragione di vita, però, il cittadino greco si limitava a interpretare il conflitto come il portato inevitabile della natura umana, e nel contempo il terreno ideale dove misurare le proprie virtù.

Quindi, che guerra sia, ma ad alcune condizioni. Il greco, infatti, fatta salva l'eccezione spartana, non era un soldato professionista, bensì un contadino prestato alla tenzone, poco incline all'addestramento e interessato a sbrigare la pratica guerresca nel minor tempo possibile, in modo da tornare alle proprie mansioni civili.

Così, più per necessità che per scelta, intorno al VII secolo, con lo sviluppo della polis e l'imperativo di coinvolgere nella guerra

Corazza bronzea del IV secolo a.C., oggi al Metropolitan Museum di New York: rappresentava l'elemento più importante della panoplia. Rimarchevole la resa quasi scultorea dell'anatomia del torso.



(fino ad allora appannaggio delle aristocrazie guerriere) una parte più vasta del *demos*, ovvero il nucleo dei cittadini abbienti, si produsse in Grecia una rivoluzione dell'arte bellica che cambiò il volto militare dell'Occidente: l'introduzione della battaglia, lo scontro unico e definitivo (oltre che più sbrigativo) per risolvere contese altrimenti destinate a protrarsi *sine die*, tra scaramucce e razzie. Alla singolar tenzone, specchio del valore individuale, venne a sostituirsi l'azione collettiva, affidata all'acume dei generali e alla capacità di movimento della falange oplitica, formazione base della fanteria pesante ellenica, perno dell'arte militare fino al Rinascimento.

L'OPLITA CAMBIA LA GUERRA

L'oplita (da *hoplon*, termine che identifica l'armamento nel suo complesso e non, come comunemente si crede, il solo scudo, che era detto *aspis*) non era il prototipo del prode guerriero omerico, ma solo il massimo che la Grecia potesse allora produrre in campo militare; allo stesso modo, la falange non nacque a seguito dell'esasperato

addestramento dei singoli fanti ma, al contrario, per sopperire con la coesione del numero ai deficit militari dei semplici cittadini, che rimanevano pur sempre diletanti della pugna. L'oplita coincideva con il proprietario terriero in grado di sostenere le spese per dotarsi della panoplia, l'armatura completa del fante, composta da elmo, corazza, schinieri in bronzo o cuoio, una spada corta in ferro, una lunga lancia (*dory*) e uno scudo rotondo di bronzo, che portava sul braccio sinistro. L'organizzazione dell'esercito prevedeva due anni di addestramento in caserma a partire dai 18 anni, durante i quali gli efebi (termine che identificava i giovani al primo grado di arruolamento) si impraticavano nell'arte della guerra, allenavano il fisico e mandavano a memoria i movimenti richiesti nella formazione a falange.

Al termine del biennio il giovane rientrava a casa e tornava alle sue mansioni, sapendo però che, in caso di guerra, sarebbe stato richiamato per difendere la patria. Non avrebbe garantito all'esercito l'efficienza di un soldato di professione, ma era pur sempre in grado di sopportare i venti chilogrammi della panoplia durante le marce e di immettere nella falange quel comune sentire, fatto di legami personali consolidati, che dava modo all'unità militare di muoversi solida e compatta.

Addestrata per avanzare in formazione allineata, con le lance a formare una foresta impenetrabile e gli scudi a difendere il corpo dei suoi componenti, l'efficacia della falange stava infatti nella capacità degli opliti di mantenere serrati i ranghi. Anche il minimo scarto nella cadenza di marcia

Rilievo in marmo datato al 330 a.C. e conservato alla Ny Carlsberg Glyptotek di Copenaghen: raffigura un oplita in armi, con il tipico elmo sul capo. Lo stesso soggetto è riportato anche sul vaso mostrato nel riquadro.



SPARTA, UNA SOCIETÀ MILITARE

L'efficacia della falange oplitica per secoli non ebbe eguali sui campi di battaglia occidentali e, tra i tanti che la adottarono, quelli che riuscirono a portarla al massimo grado di perfezione furono gli Spartani che ne fecero il fulcro della propria società. Piccola città della Laconia, nel Peloponneso meridionale, grazie alla forza del suo esercito Sparta riuscì ad assurgere al ruolo di potenza regionale. Fortemente gerarchizzata, la società spartana ammetteva tra i militari solo i cittadini a pieno titolo, gli Spartiati, l'aristocrazia guerriera a cui era assegnata una quantità di terreno coltivato poi dagli iloti (gli schiavi), perché in cambio si dedicassero completamente alla guerra.

Il durissimo addestramento (*agoghé*) cominciava già a sette anni, quando i bambini venivano tolti alle famiglie e messi a disposizione della polis: vivevano in comunità fino ai trent'anni, l'età della piena cittadinanza. Gli Spartiati sposavano il mestiere della guerra: era infatti vietato loro studiare o lavorare, mentre la costanza e la durezza dell'addestramento che sopportavano era tale da renderli soldati temibili, al punto che le altre città-stato erano riluttanti ad attaccare Sparta.



oppure nella postura del singolo soldato significava minare quell'organica compattezza, l'unica capace di garantire il successo nello scontro frontale con una falange nemica.

Fanteria per eccellenza dell'antichità, la falange oplitica greca non temeva il confronto con altre formazioni coeve, persiane o egiziane che fossero, destinate irrimediabilmente a crollare sotto il peso e la spinta delle otto file di opliti che componevano quella ellenica. Diverso era il ►

IL BATTAGLIONE SACRO DI TEBE



A sinistra, particolare del fregio del Mausoleo di Alicarnasso, oggi al British Museum di Londra. Sotto, due opliti dotati dell'armamento da guerra completo: elmo, corazza, schinieri, spada corta, lancia e scudo rotondo.

La città di Tebe, in Beozia, aveva un reparto famoso, il Battaglione Sacro, formato da 150 coppie di guerrieri. Veniva ritenuto un contingente formidabile e lo era, anche in ragione dei vincoli personali tra i suoi componenti. Come riferisce Plutarco, la scelta di istituire un'unità come il Battaglione sacro deriva dall'osservazione che i soldati tendessero a proteggersi a vicenda e a non abbandonare mai il compagno. Inoltre, nel Battaglione Sacro c'era una maggiore motivazione a dimostrarsi valorosi e onorevoli.

Ogni coppia era composta da un maschio adulto e un giovane iniziato (un legame molto comune a quei tempi). Il veterano, conosciuto come *heniochos*, o guida, istruiva il giovane allievo (*parabates*, compagno) nelle strategie militari che doveva rispettare in campo. Noto e temuto per il suo eroismo, il Battaglione si fece quasi massacrare a Cheronea nel 338 a.C., quando venne attaccato da Alessandro Magno e dal reparto d'élite della cavalleria macedone che il giovane condottiero guidava.



risultato quando a scontrarsi erano due falangi. In questi casi la sfida si risolveva in un lungo e cruento corpo a corpo, scudo contro scudo, con le lance che cercavano di colpire la testa o le spalle dei soldati avversari e le ultime file impegnate a esercitare il massimo della pressione, così da vincere la resistenza della formazione nemica e infrangerne i ranghi.

In guerra l'oplita era accompagnato da un servo, o da un cittadino povero non in grado di permettersi la *panoplia*, che gli portava il pesante armamento fin sul campo di battaglia. L'insieme di questi coadiutori formava la fanteria leggera greca: armati di fionde e giavellotti, proteggevano il fianco della falange nel corso della marcia e, prima e durante lo scontro, impegnavano l'avversario cercando di scompaginarne i ranghi. Erano utili anche a coprire la ritirata della falange o, se i loro opliti erano riusciti a prevalere, a inseguire e massacrare il nemico in rotta.

MEGLIO PER TERRA CHE PER MARE

Fin qui sul campo. Ma sul mare? Salamina non inganni. La grande vittoria navale ottenuta contro le soverchianti forze persiane e i numerosi scontri degli ultimi anni della Guerra del Peloponneso non devono far dimenticare che la guerra per mare era per i Greci subordinata a quella terrestre. Se non altro perché armare una flotta imponeva costi esorbitanti e feroci prelievi fiscali, non sempre facili da far digerire alla parte più abbiente della polis. La poderosa opera di colonizzazione delle sponde del Mediterraneo, infatti, fu in massima parte opera di privati, fossero mercanti o gruppi di esuli in cerca di nuove terre sulle quali stanziarsi.

Alcune *poleis* seppero comunque armare poderose flotte, costruite a tempo di record dai propri arsenali. Punto di forza della marineria greca a partire dal VI secolo a.C. fu la trireme, poi adottata



da tutte le flotte del Mediterraneo. Veloce e leggera, facile da costruire e perfettamente maneggevole in battaglia, era spinta da tre file di rematori e da una sola vela, generalmente quadrata, ammainata durante gli scontri. Lunga dai 35 ai 40 metri e larga non più di 4, aveva un pescaggio di non più di un metro: era così leggera da poter essere facilmente portata in secca ogni sera, ma pagava questa estrema maneggevolezza con una fragilità che la rendeva inadatta alla navigazione in alto mare e a quella notturna. A bordo della trireme trovava posto un equipaggio di circa 200 persone: in età classica, i 170 rematori erano reclutati tra gli appartenenti alle ultime classi di censo; sulla tolda c'era spazio anche per ufficiali e amministratori, nonché per i fanti di marina, armati di archi e lunghe lance.

Le tattiche navali dell'epoca erano sostanzialmente due: lo speronamento e l'abbordaggio. Dalla prua della trireme sporgeva un rostro in metallo con il quale per-

forare le navi avversarie, colpendole sotto la linea di galleggiamento. L'operazione richiedeva estrema perizia tecnica ed era preceduta da complesse manovre di avvicinamento che permettessero di colpire l'imbarcazione nemica sulla fiancata, alla giusta velocità, senza rimanere intrap-

polati nello scafo avversario. L'abbordaggio, che era la tattica preferita dagli eroi omerici, riportava invece lo scontro a una situazione "terrestre", con le imbarcazioni utilizzate come piattaforme sulle quali combattevano i fanti.

A partire dal IV secolo a.C. le triremi vennero progressivamente sostituite dalle gigantesche quadriremi e quinqueremi, dall'alto delle quali i soldati ellenici dominarono i mari per secoli. Nonostante questo indiscutibile primato, politico e commerciale, restò però forte nelle *poleis* il pregiudizio nei confronti della guerra navale, e la memoria di Salamina non riuscì mai a spodestare quella, altrettanto gloriosa ma più "spettacolare", di Maratona. ■



Sopra, il modello di una trireme greca, con i suoi tre ordini di remi, la vela quadra e la prua caratterizzata dal rostro e dall'occhio dipinto. A sinistra, scudo in bronzo del IV secolo a.C., rinvenuto in una tomba etrusca ed esposto al Metropolitan Museum di New York: in quel periodo, dopo essere diventata la forza preponderante negli eserciti di Sparta e Atene, la struttura della falange oplitica fu esportata anche in Magna Grecia, fra gli Etruschi e infine a Roma.



FLOTTE E COMMERCIO

ONDA SU ONDA

Nati come cacciatori, guerrieri e agricoltori, i Greci guardarono piuttosto tardi al mare. Ma, una volta calate le loro agili navi nelle acque del Mediterraneo, ne divennero ben presto i padroni

Sulla tolda delle snelle imbarcazioni greche salirono per primi gli eroi mitologici, accompagnati da un manipolo di fidati marinai-guerrieri diretti verso l'ignoto e in balia di divinità bizzose. Li seguirono (e questa è già Storia) intraprendenti mercanti e facoltosi armatori al timone di navigli stivati di olio, vino, frumento, bronzo e ferro. Fu poi il tempo dei coloni, che esportarono la civiltà ellenica su altre coste mediterranee, specialmente in Asia Minore e nel nostro Mezzogiorno, dove fiorirono città a immagine e somiglianza della madrepatria.

Attenti discepoli della marineria fenicia, che con i suoi porti e gli empori commerciali era divenuta padrona del Mediterraneo a partire dagli inizi del I millennio a.C., intorno al VI secolo a.C. i Greci superarono i maestri. Un'ascesa che, salvo rare eccezioni, era frutto dell'iniziativa privata, prive com'erano le città-stato di proprie flotte. A trasformare i Greci in provetti marinai fu principalmente il fine dell'arricchimento attraverso i commerci e l'indomita volontà di gruppi di cittadini di po-
leis sovraffollate di trovare fortuna in altri lidi.

EREDI DEI FENICI

Società prettamente agricola, la Grecia arcaica aveva eretto le sue città a distanza dal mare, elemento con il quale questo popolo di contadini e allevatori non aveva un buon rapporto. Tutto era cambiato con l'intensificarsi



Kylix attica a figure nere del 530 a.C. ca., opera del ceramista ateniese Exekias: rappresenta Dioniso che naviga nel mare in mezzo ai delfini. Nel riquadro della pagina a fronte, una scena di naufragio.

dei commerci tra le varie comunità. Considerati gli ostacoli che la natura montuosa della penisola ellenica frapponeva al celere procedere dei traffici, gli antichi agricoltori vinsero l'ancestrale ritrosia e presero la via del mare. Piccoli centri costieri, come Corinto, Megara, Eretria e Calcide, uscirono dall'anonimato e divennero importanti città commerciali. Grazie a loro i traffici continuarono a crescere, sospinti anche dall'introduzione del conio, garante della purezza dei metalli contenuti nelle monete, il che rese gli scambi molto più semplici e affidabili. Ulteriore stimolo ai commerci si ebbe con la nascita delle colonie greche che, in un primo tempo, dipendevano completamente dalla madrepatria per l'approvvigionamento di manufatti in metallo, ceramica e vestiario.

Le navi greche che solcavano il Mediterraneo erano sostanzialmente di due tipi: quelle tonde e panciute servivano al trasporto di mercanzie, altre, più lunghe e strette, erano disegnate per la battaglia. Non erano rari i casi di utilizzo ibrido, come per la "pentecontera", imbarcazione a propulsione mista (vela e remi) già utilizzata dai Fenici, che doveva il proprio nome ai cinquanta vogatori, disposti metà per lato, che la spingevano in assenza di vento o durante le battaglie. Pur trattandosi di un vascello da guerra, dal fondo piatto e dotato di un rostro per manovre di speronamento, venne largamente utilizzato anche per battere le rotte commerciali e

I CAVALLI DEL MARE

Esistevano moltissimi tipi di nave greca. Qui è rappresentata una trireme, imbarcazione agile e potente di origine fenicia. Fu con queste navi che Temistocle batté la flotta persiana a Salamina nel 306 a.C.



1 La **seconda vela**, più piccola, posta a prua.

2 I **banchi dei rematori**, disposti a scalinata.

3 Il **rostro** serviva a speronare le navi nemiche.

4 I tre ordini di **remi** sovrapposti.

5 Il **ponte**.

6 In battaglia **albero** e **vela** quadra venivano abbassati sul ponte.

7 Il **seggio del pilota**.

8 Il **remo-timone**, uno per ogni lato della poppa, veniva utilizzato per dare la direzione alla nave.

coloniali e divenne protagonista dell'esplorazione delle coste e della fondazione di nuovi insediamenti. In quegli anni, e per almeno un millennio ancora, il confine tra commercianti e pirati era davvero labile e agli equipaggi era richiesto tanto di saper alzare una vela quanto di usare il coltello all'arraembaggio.

SUPERSTIZIONI MARINARESCHIE

Le navi mercantili propriamente dette avevano, ovviamente, una capacità di carico nettamente superiore, ma la controindicazione di essere mosse soltanto dal vento, quindi obbligate a una navigazione lenta e limitata dalla stagionalità. Drizzare l'albero e la velatura era un'operazione che i marinai svolgevano quotidianamente e in tempi rapidissimi, incastrando il piede dell'albero nell'apposito alloggio e poi fissandolo a poppa e prua grazie a due sartie; la vela quadrata, di tela bianca, veniva appesa alla lunga antenna fissata alla parte terminale dell'albero e manovrata grazie a due scotte, ottenute, come le sartie, da budella taurine intrecciate.

Che fossero imbarcati su una nave da guerra o su un naviglio commerciale, i marinai greci condividevano con tutti i loro colleghi dell'antichità una spiccata superstizione (diffusa anche nelle marinerie moderne), tanto che numerosi ritrovamenti archeologici hanno fatto emergere, negli spazi dedicati agli equipaggi, piccoli scarabei portafortuna, oggetti scaramantici che dovevano tenere a distanza le ire di Poseidone, il dio del mare, ma anche di terremoti e maremoti. ■

SFIDARE IL MARE

Il commercio marittimo era più celere di quello terrestre, ma sottostava a limitazioni. Innanzitutto, la marineria era stagionale: si navigava solo d'estate, limitando gli spostamenti invernali a rotte brevi e sicure. Inoltre, le navi mercantili, prive di remi per fare più spazio alle merci, erano in balia del vento che, soprattutto nella bella stagione, poteva improvvisamente venire a mancare.

Nel bacino orientale del Mediterraneo, durante i mesi estivi, i venti spirano tendenzialmente da nord, ragione per cui i viaggi verso Mezzogiorno degli antichi Greci erano relativamente veloci: da Messina ad Alessandria ci volevano circa sei giorni, a una velocità che si aggirava intorno ai sei nodi, mentre per compiere la rotta contraria i tempi potevano raddoppiare.

Nonostante questo, i Greci furono anche grandi esploratori. Pitea, nato nel 380 a.C. a Massalia (l'odierna Marsiglia, colonia di Focesi fin dal VII secolo a.C.), si spinse oltre le Colonne d'Ercole verso nord, visitando la Gran Bretagna, descrivendo l'aurora boreale e i ghiacci artici e poi enumerandone le meraviglie nel trattato *Sull'Oceano*.





LA SCRITTURA E IL TEATRO

SIGNORI DELLE LETTERE E DELLA SCENA

La cultura occidentale, quella del mondo in cui viviamo, deve tutto alla letteratura greca: i suoi capolavori narrativi, teatrali e storici restano ancora oggi i punti di riferimento di ogni nostra realizzazione intellettuale

Fin dai tempi arcaici, alcuni Greci conoscevano già un tipo di scrittura, la cosiddetta "Lineare B", che però le invasioni del Medioevo Ellenico spazzarono via quasi ovunque. Il mondo greco rimase privo delle lettere per circa trecento anni, finché, nel IX secolo a.C., la ripresa dei commerci con i Fenici portò all'introduzione di un nuovo alfabeto, derivato da quello in uso presso tale popolazione. La lingua fenicia, di ceppo semitico, era però diversa dal greco e il sistema di scrittura utilizzato per tracciarla non prevedeva la notazione delle vocali.

UN ALFABETO ORIGINALE

I Greci, quindi, adattarono i segni dell'alfabeto fenicio alla loro lingua, che era indoeuropea, e inserirono una serie di caratteri nuovi per abbinarli ad alcuni suoni non presenti nella fonetica fenicia: la vocale *aleph* dell'alfabeto semitico,

L'alfabeto greco arcaico su una *kylix* del Museo archeologico nazionale di Atene. Presenta diverse differenze rispetto a quello di epoca classica, come la lambda (l'ultima lettera della prima riga) capovolta.

che indicava una testa di bue stilizzata, divenne così l'alfa greca, "A"; la *he* divenne "E", epsilon; la *jodh* "I", iota; la *ajin* "O", omicron; la *waw* "Y", ypsilon. Furono inoltre introdotte ex novo l'omega e le consonanti phi, chi, psi. Nacque così l'alfabeto greco classico formato da 24 segni, che subì varie evoluzioni nel corso del tempo prima di stabilizzarsi definitivamente nel V secolo a.C.

All'inizio, i segni si scrivevano da destra a sinistra come in semitico, poi il senso della scrittura fu invertito, passando attraverso la fase mediana del *bustrophédon* ("a solco di bue"), che prevedeva di scrivere una riga in un senso e la successiva nell'altro, a imitazione del percorso a zig-zag effettuato durante l'aratura dei campi.

La scrittura trovò immediata applicazione nella polis, e anzi fu una delle principali ragioni del suo successo: solo grazie alle lettere fu possibile fissare e rendere pubbliche





A sinistra, un esempio di scrittura greca arcaica su pietra. A destra, tavoletta d'argilla micenea che presenta un'iscrizione in Lineare B. Sotto, musa (forse Clio) intenta alla lettura, da un vaso beota del 335-325 a.C., conservato al Museo del Louvre.

L'ALFABETO, UN MODELLO PER TUTTI



norme, leggi e consuetudini, e anche sistematizzare quel patrimonio di tradizioni mitologiche e racconti eroici che, elaborati per secoli dai narratori, erano fino a quel momento state diffuse solo oralmente attraverso gli aedi, cantori professionisti che si spostavano di luogo in luogo. La scrittura avrebbe svolto un ruolo fondamentale anche nell'elaborazione e nella fissazione del pensiero filosofico e scientifico, così come della letteratura e del teatro, i cui esiti eccezionali caratterizzarono la Grecia classica e rimasero a lungo modelli insuperati, imponendosi come i cardini della cultura occidentale.

RITO COLLETTIVO

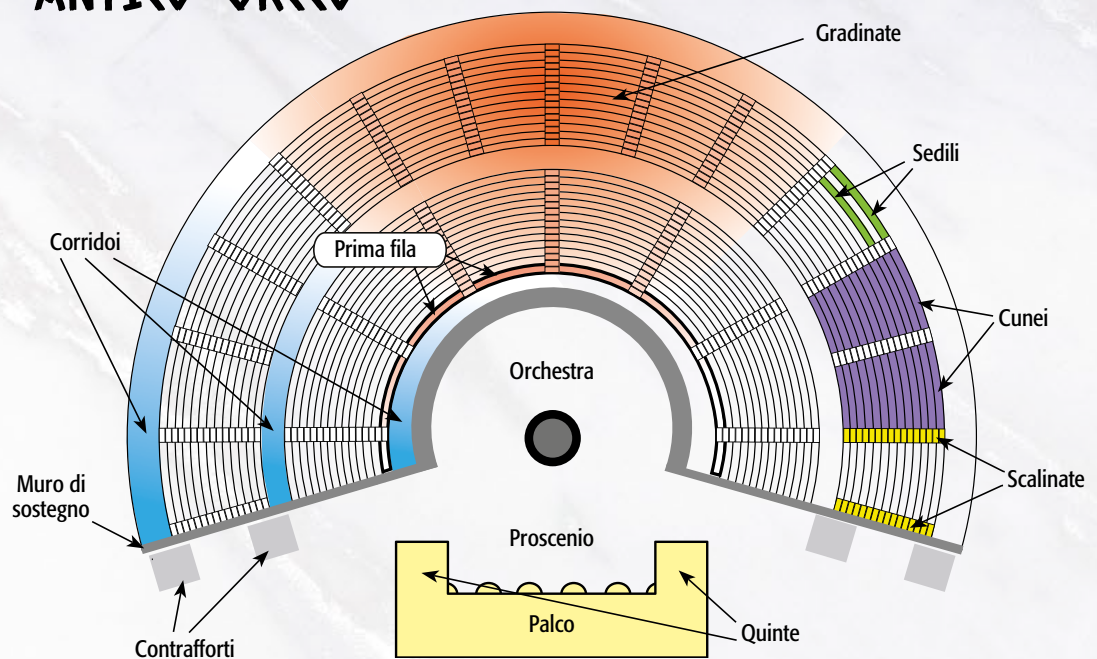
Il teatro greco sembra aver avuto origine ad Atene intorno al VI secolo a.C. dalle feste religiose che si celebravano in onore del dio Dioniso. Celebrate in primavera, tali ricorrenze erano articolate in processioni che terminavano con un sacrificio davanti all'altare di Dioniso; dai canti poetici e dalle danze che si svolgevano si sarebbe dunque originata, per iniziativa dell'attore semileggendario Tespi, la "tragedia", seguita poi dal "dramma satiresco" e infine, nel V secolo a.C., dalla "commedia". Probabilmente in origine i drammi, che avevano argomento mitologico, venivano interpretati da un solo attore che, per impersonare i vari ruoli, anche quelli femminili- ▶

Le lettere greche furono il punto di riferimento per molti altri alfabeti europei, a cominciare dal quello etrusco, che derivava da quello greco arcaico degli Eubei, usato nel VII secolo a.C. nella colonia di Pithecusa (Ischia) e a Cuma. Da una variante di quello etrusco, la "nordetrusca", derivano a loro volta gli alfabeti usati anticamente nel Nord Italia e in Europa Settentrionale: venetico, retico, lepontico, camuno, oltre al Futhark, ossia le rune usate dalle genti germaniche. Nel III secolo a.C. l'Egitto, che pure conosceva la scrittura geroglifica fin dal 3.000 a.C., usò l'alfabeto greco come modello per elaborare la scrittura copta, che rappresenta l'ultimo stadio dell'antica lingua dei Faraoni.

In seguito, con l'avvento del Cristianesimo, l'alfabeto greco influenzò quello dei Goti, ideato dal vescovo Wulfila per tradurre in gotico la Bibbia; allo stesso modo, Armeni e Georgiani, dopo la conversione all'inizio del V secolo, crearono il loro alfabeto modellandolo su quello greco, per trascrivere nella loro lingua i testi sacri. Infine, dalla notazione greca derivarono il glagolitico e il cirillico, ideati nel IX secolo dai monaci Cirillo e Metodio per creare un alfabeto adatto alle lingue parlate dai popoli slavi.



IL TEATRO ANTICO GRECO



Quel che resta del glorioso teatro di Delfi: edificato nel IV secolo a.C. e più volte restaurato, poteva ospitare fino a 5.000 spettatori. È noto soprattutto perché vi si tenevano le gare di musica e poesia associate ai Giochi Pitici, precursori dei Giochi Olimpici.



li, si cambiava semplicemente la maschera.

Per i Greci, il teatro non era puro intrattenimento; si trattava, anzi, di un rito collettivo di spiccato valore religioso e politico, che mirava a educare i cittadini ai valori della polis. Per questa ragione, almeno a partire dal IV secolo a.C., tutti, donne e schiavi compresi, potevano assistervi; quando, a causa degli elevati costi di allestimento, fu introdotto l'ingresso a pagamento, Atene creò un apposito fondo per pagare il biglietto ai cittadini meno abbienti.

Secondo la testimonianza di Aristotele, autore nel IV secolo a.C. della fondamentale *Poetica*, scopo della tragedia era suscitare negli spettatori sentimenti di pietà e paura e consentir loro di arrivare alla "catarsi", ossia alla purificazione da tali passioni.

TRE TIPI DI SPETTACOLO

La struttura delle tragedie era più o meno sempre la stessa: si aprivano con un prologo introduttivo del dramma, cui seguiva la *parodo*, ossia il canto con il quale entrava in scena il coro. Poi era la volta dell'azione scenica vera e propria, in cui gli attori sviluppavano la trama, intervallati ogni tanto dagli "stasimi", intermezzi in cui il coro interveniva a commentare l'azione. Chiudeva il dramma la scena finale, detta "esodo". Naturalmente, non tutti gli eventi della trama venivano rappresentati: quelli più violenti ed elaborati, erano semplicemente annunciati da un personaggio che vi aveva assistito, rendendo in tal modo edotto anche il pubblico circa lo sviluppo degli avvenimenti.

La tragedia, genere principe del teatro greco, conobbe il suo apogeo nel V secolo a.C. con le opere di Eschilo, Sofocle ed Euripide, mentre già sulla scena trionfava un altro genere di dramma, la commedia. Quest'ultima, che secondo Aristotele era nata a Siracusa, divenne popolare ad Atene e nell'Attica per la vivacità di trame più leggere e divertenti: i personaggi non incarnavano più eroi o divinità, bensì gente comune che metteva in scena temi ed eventi presi dalla vita politica e quotidiana della città, prendendo di mira i personaggi che ne erano protagonisti. Furono tre i periodi della commedia ("antica", "di mezzo" e "nuova") e due i

UN ATTORE, TANTE MASCHERE

I teatranti greci erano esclusivamente uomini: la recitazione era interdetta alle donne. Per impersonare personaggi muliebri, gli attori indossavano speciali maschere, che consentivano loro di cambiare più ruoli nello stesso dramma e avevano il pregio di rendere visibile l'espressione (sempre la stessa, a seconda del personaggio) anche a notevole distanza: tra l'attore in scena e il pubblico seduto potevano intercorrere, infatti, anche decine di metri.

Non è vero, invece, come comunemente si crede, che le maschere aiutassero ad amplificare la voce: la risonanza era garantita dalle caratteristiche acustiche del teatro, considerate davvero notevoli anche al giorno d'oggi, coniugate all'abilità di regolare il fiato, acquisita dagli attori nel corso della loro preparazione.



maggiori commediografi di cui ci sono rimaste le opere, Aristofane e Menandro.

Chiudeva il trittico dei generi teatrali il dramma satiresco, una rappresentazione di tipo comico che, di solito, veniva messa in scena dopo le tragedie per ritemprare gli spettatori, resi penserosi e cupi dai fatti appena rappresentati. In questo tipo di dramma, giocoso e farsesco, anziché commentare gravemente la scena, il coro sfoggiava i propri vizi e difetti, senza peli sulla lingua.

Raggiunta l'acme nel V e IV secolo a.C., il teatro greco conobbe un lento e inesorabile declino che andò di pari passo con quello delle *poleis*, di cui aveva incarnato plasticamente i valori. Con la conquista macedone e la crisi delle città-stato anche il teatro greco finì per trasformarsi in una forma di puro divertimento e intrattenimento ludico, perdendo quella profondità derivata dalla sua funzione politica e sociale e che tanto aveva contribuito a determinarne la grandezza. ▣

Sopra, Menandro con alcune maschere della Commedia nuova: il giovane, il vecchio e la falsa nubile. A sinistra, maschera teatrale del primo schiavo nella commedia greca antica (II secolo a.C., Museo archeologico nazionale di Atene).



LE OLIMPIADI

Ogni quattro anni, ogni discordia veniva messa da parte e anche le guerre più cruente cessavano per dare modo agli atleti greci di gareggiare presso il tempio di Zeus, a Olimpia

Con buona pace del barone Pierre de Coubertin, fondatore delle Olimpiadi moderne e padre del motto “l'importante è partecipare”, il significato che i Greci antichi attribuivano al termine *agòn*, cioè a competizioni regolate da norme, era di tenore diametralmente opposto. Nati a corollario dei riti religiosi, o per commemorare importanti personalità, i giochi servivano a glorificare la divinità e, simbolicamente, ad accostare l'atleta al dio cui erano dedicati, in un contesto culturale dove spiccava ossessiva l'esaltazione dell'uomo eroico. Già Omero canta gli importanti giochi funebri in onore dell'eroe caduto in battaglia.

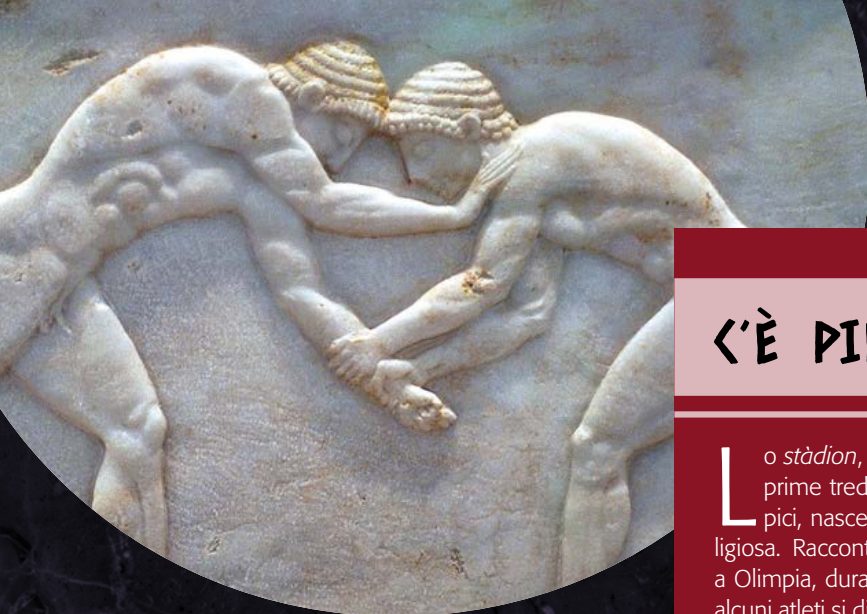
Soltanto chi vinceva aveva la possibilità di avvicinare l'Olimpo e coprirsi di gloria fino a vedere eternare il proprio nome. Per la stessa ragione, perdere era considerato umiliante: dei secondi classificati, così come degli ultimi, non restava memoria. Nel frastagliato panorama politico della Grecia antica si assistette alla nascita di un gran numero di giochi atletici: Delfici, Istmici, Nemei, Panatenaici. Alcuni avevano valenza locale, altri erano

panellenici, ossia aperti a tutto il mondo greco. Ma furono i Giochi olimpici, che precedettero di almeno due secoli le altre manifestazioni, a imporsi per partecipazione e prestigio.

INTERROTTE IN NOME DI CRISTO

Dal 776 a.C., ogni 4 anni, per ben 1.169 anni, si svolsero senza interruzione 293 edizioni dei Giochi tenuti nella città sacra di Olimpia, posta lungo il corso del fiume Alfeo, nell'Elide. Fu l'imperatore cristiano Teodosio, nel 393 d.C., a interrompere il corso millenario delle competizioni, sopprimendo i Giochi e il resto delle manifestazioni che li accompagnavano (feste, riti, danza, musica e poesia), ritenute un insopportabile retaggio pagano. Si chiudeva così, con un atto politico, un ciclo storico che rappresentò uno degli elementi fondanti della storia comune delle *poleis*, tanto che lo stesso calendario greco prese le mosse proprio dalla prima edizione dei Giochi. Le Olimpiadi nacquero anch'esse come atto politico, allorché il re dell'Elide, Ifito, concluse una tregua con quello di Sparta, Licurgo, impegnandosi a istituire gli agonali atletici presso Olimpia. Durante i Giochi entrava in vigore la “tre-





C'È PIEDE E PIEDE

Lo *stàdion*, la corsa veloce, regina delle prime tredici edizioni dei Giochi Olimpici, nasceva da una consuetudine religiosa. Racconta lo scrittore Filostrato che a Olimpia, durante le feste dedicate a Zeus, alcuni atleti si disputavano l'onore di accendere il fuoco dell'ara sacrificale, sfidandosi in una corsa che partiva a 600 piedi dall'altare della divinità. Nell'antichità il piede era una misura variabile da luogo a luogo, e per questo la corsa si svolgeva su distanze diverse a seconda della città che ospitava la sfida: dai 177,5 m di Atene ai 192,27 m di Olimpia, fino ai 210 m di Pergamo.



gua olimpica" e veniva interrotta ogni attività militare. Pena la squalifica, gli atleti erano tenuti a raggiungere Olimpia un mese prima delle competizioni: nella città sacra vivevano confinati e sorvegliati notte e giorno, mentre si sottoponevano a prove attitudinali e allenamenti.

La vigilia della competizione era riservata al corteo religioso che muoveva solenne da Elide verso Olimpia, attraversando la valle dell'Alfeo e soffermandosi nei luoghi deputati al sacrificio agli dei. Giunti al limite del recinto sacro detto Altis, i partecipanti alla processione svolgevano gli ultimi riti propiziatori prima del giuramento degli atleti.

Le prime tredici edizioni dei Giochi consistettero in una sola gara, lo *stàdion*, la corsa veloce (circa 200 m), ritenuta la sintesi ideale delle doti richieste a un vero greco. In seguito, secondo una progressione che

si mantennero costanti, vennero introdotte altre discipline: il *dìaulos* (circa 400 m di corsa), il *dòlichos* (corsa di resistenza che variava dai 1.500 ai 5.000 m), quindi il pentathlon (corsa, salto in lungo, lancio del giavellotto, lancio del disco e lotta), il pugilato, il pancrazio (lotta senza esclusione di colpi), le prove riservate ai giovani, le competizioni equestri (corse con i carri) e infine la corsa con le armi.

GIOCHI SEMPRE PIÙ LUNGI

Olimpiadi così complesse estesero il programma fino a cinque giorni di competizioni. Solamente quando si erano svolte tutte le gare si poteva procedere alla premiazione. Giudici e atleti raggiungevano il tempio di Zeus, di fronte al quale gli araldi scandivano a gran voce i nomi dei vincitori, a cui spettava l'onore di cingere la corona d'alloro e le ghirlande. Avrebbero poi fatto ritorno nelle loro città su carri trainati da cavalli bianchi e celebrati dall'intera comunità in festa. ■

Il *Discobolo*, una delle opere più celebri dell'intera tradizione scultorea greca: realizzata in bronzo da Mirone nel 455 a.C., ne esistono diverse copie marmoree. Questa, datata al II secolo d.C., è conservata al Museo nazionale romano di Palazzo Massimo. Nella pagina a fronte, *Il pugile in riposo* (IV secolo a.C.), una statua bronzea alta 128 cm attribuita a Fidia o a uno dei suoi migliori allievi. Fu ritrovata a Roma nel 1885, su un versante del Quirinale, ragione per cui è nota anche come "Pugile del Quirinale".

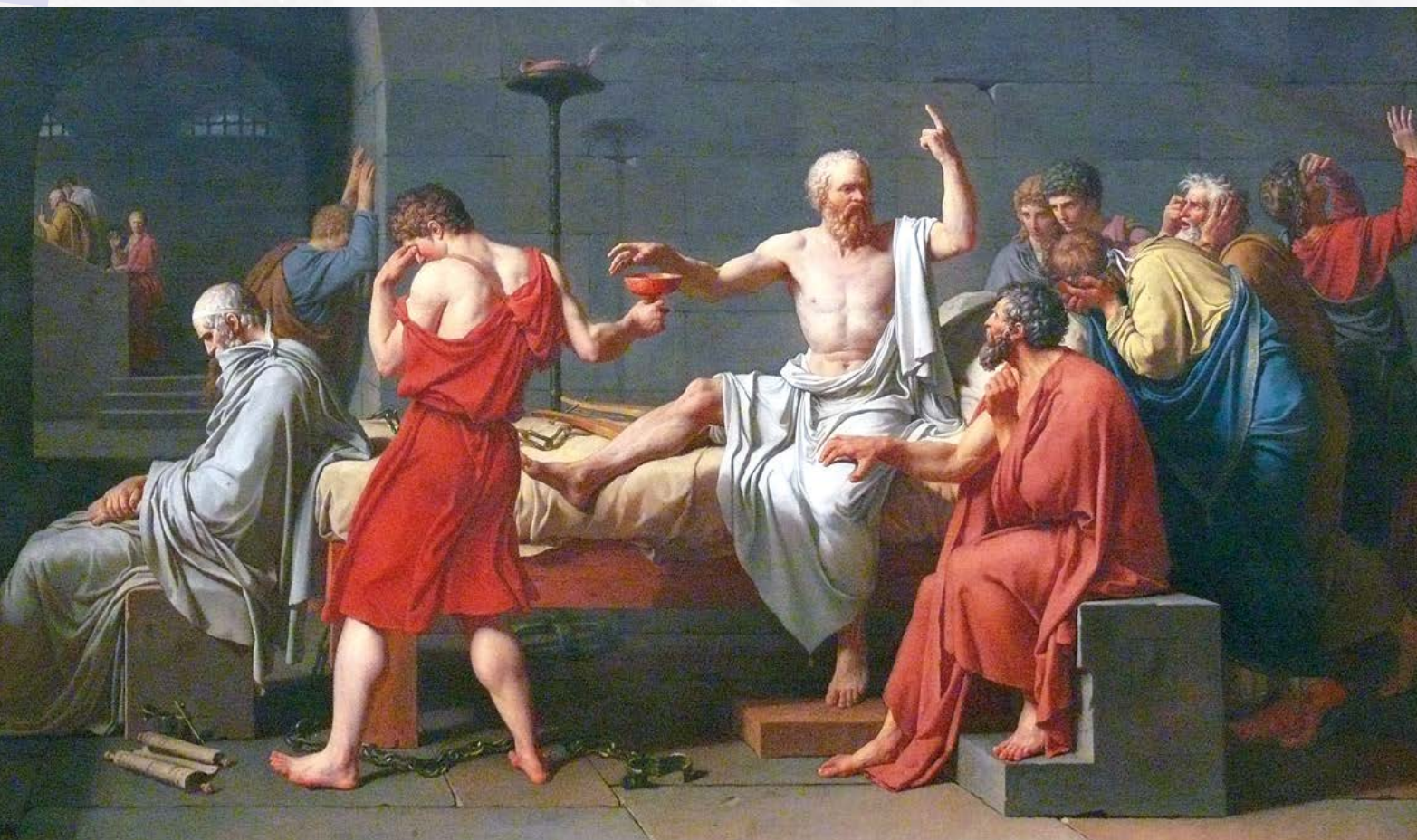




LA FILOSOFIA E LE SCIENZE

L'ALBA DEL PENSIERO

L'arte di ragionare: è forse questo il tratto più caratteristico della cultura greca. Filosofia, scienza e tecnologia nacquero una appresso all'altra, forgiando il mondo occidentale così come lo conosciamo



Convinti che la realizzazione dell'uomo dovesse passare necessariamente attraverso l'esercizio del pensiero, da coltivare insieme a quello del corpo per ottenere un equilibrio ideale, i Greci raggiunsero l'eccellenza sia nella scienza che nella filosofia; due discipline che in età moderna sono state percepite come antitetiche ma che, allora, erano quasi sinonimi. La scienza, infatti, non era intesa, come avviene oggi, come l'insieme dello scibile in campo matematico, astronomico o medico, bensì concepita come il modo di pensare razionale e logico che doveva condurre alla conoscenza. Attraverso la scienza, l'uomo realizzava appieno la propria essenza diventando saggio: filosofia, infatti, significa "amore per la sapienza".



attirandosi gli strali dei "collegli" che, invece, erano convinti che la sapienza andasse perseguita senza alcun fine di lucro. Con la loro azione, rivolta ai ceti aristocratici, i sofisti elaborarono per primi il concetto di "cultura" (*paideia*), intesa non tanto come un insieme di conoscenze specialistiche, ma come metodo di formazione dell'individuo, il che li rende di fatto i precursori della moderna figura dell'educatore e dell'insegnante di professione. ►

Nel tondo, il siracusano Archimede (288-212 a.C.), considerato il padre della fisica e della matematica. Nella pagina a fronte, *La morte di Socrate* (1787) di Jacques-Louis David, conservato al Metropolitan Museum of Art di New York.

LE PRIME DOMANDE UNIVERSALI

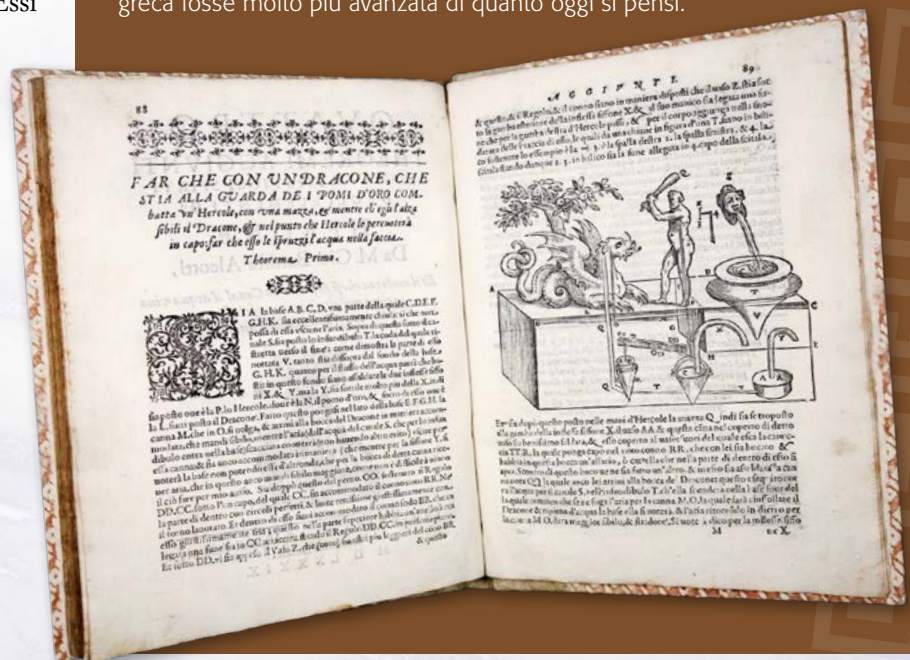
La conoscenza non poteva che derivare, in prima battuta, dallo studio del mondo circostante e quindi della natura: i primi pensatori greci di cui ci sia giunta notizia, Talete, Anassimandro e Anassimene, nel VI secolo a.C. si interrogarono proprio sulla natura, intesa come realtà prima e fondamentale, e sulla sua origine, ricercando un principio primo da cui far derivare ogni altra cosa (per questa ragione sono detti anche "naturalisti"). Essi diedero inizio alla storia della filosofia nel mondo occidentale, ma poiché osservando la natura se ne carpirano anche i segreti e si scoprivano le leggi che la governavano, iniziarono, di fatto, pure la storia della scienza.

L'amore per la sapienza fu coltivato da molti pensatori ellenici fino a disgiungersi da ogni interesse di carattere pratico. La conoscenza divenne il fine ultimo dell'uomo, anche se non tutti erano d'accordo sulla possibilità effettiva di raggiungerla. Così come non tutti concordavano sui metodi da utilizzare per il suo insegnamento. Nell'Atene democratica, per esempio, si sviluppò la corrente dei sofisti ("sapienti", da *sophòs*, "saggio"), che tenne banco per due generazioni, tra V e IV secolo a.C. I sofisti, come Gorgia, esercitavano la professione intellettuale in cambio di un compenso,

DAL VAPORE AGLI AUTOMI

Nel I secolo, Erone di Alessandria inventò un marchingegno destinato a uno straordinario successo: la ruota (o organo) a vento, alla base dei mulini utilizzati fin oltre il Medioevo. Il suo mulinello a vapore o eolipila ("sfera di Eolo") rimase invece una curiosità fino all'Ottocento, quando lo scienziato ungherese Johann Andreas Segner realizzò un prototipo di turbina idraulica a essa ispirato.

Tra le invenzioni più sbalorditive va annoverata la "macchina di Anticitera", il più antico calcolatore meccanico di cui si abbia notizia (la sua datazione è incerta, tra il III e il II secolo a.C.). La precisione da esso dimostrata nel calcolo del calendario solare e lunare è la prova di come la tecnologia greca fosse molto più avanzata di quanto oggi si pensi.



A destra, *La scuola di Atene* (1509-1511) di Raffaello, capolavoro dei Musei Vaticani. Ai due maggiori filosofi dell'antichità, Platone (a sinistra) e Aristotele, è riservato il centro della composizione.

Principi cardine della loro dottrina erano la centralità dell'uomo rispetto alla natura, il relativismo e l'empirismo. I sofisti si distaccavano nettamente dai "naturalisti", ritenendo oggetto d'indagine fondamentale non già le leggi del cosmo, bensì l'uomo e le sue capacità di conoscenza, il suo comportamento e la sua azione politica, e ne esaltavano il ruolo attivo nella *polis*. Per i sofisti, inoltre, la verità era relativa e non assoluta, e dipendeva dal rapporto che essa aveva con l'esperienza; per questa ragione potevano coesistere più verità, anche antitetiche fra loro; e la loro validità contem-

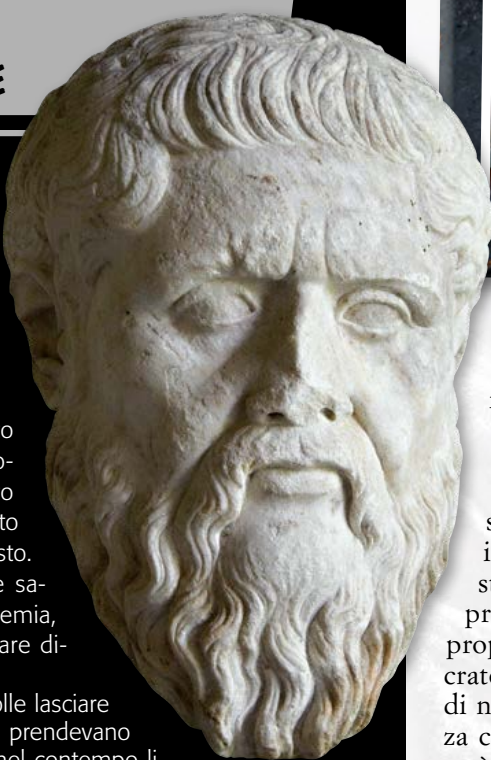
PLATONE

IL PADRE DELLE IDEE

Nato ad Atene nel 428 a.C. da una famiglia aristocratica, Platone (così chiamato perché "largo di spalle", ma il suo vero nome era Aristocle) divenne discepolo di Socrate. Quando costui, nei torbidi che caratterizzarono la crisi della democrazia cittadina, venne condannato a morte e costretto a bere la cicuta, Platone iniziò a elaborare l'idea secondo la quale soltanto un governo di filosofi avrebbe potuto dar vita a uno Stato veramente giusto. Nel 387 a.C. fondò ad Atene (dove sarebbe morto nel 347 a.C.) l'Accademia, scuola filosofica destinata a richiamare discepoli da tutta la Grecia.

A differenza di Socrate, che non volle lasciare scritti, Platone pubblicò dialoghi che prendevano spunto dai metodi del maestro, ma nel contempo li superavano. Uno dei concetti cardine che Platone introdusse fu quello delle idee (da *eîdos*, "forma"), entità stabili e perfette, collocate in un luogo al di là della realtà fisica (l'"iperuranio"). Le idee dovevano essere indagate dalla scienza, mentre il mondo sensibile, costituito da cose mutevoli e imperfette che generavano solo opinioni (*dòxa*), dava vita a un sapere soggettivo e instabile, che delle idee era un mero riflesso.

Per chiarire il suo pensiero, Platone fece largo uso di miti, come quello della caverna, in cui gli uomini sono prigionieri, limitati alla sola visione di ombre e riflessi di quello che è il vero mondo, dove regna la luce dell'intelletto: possiamo svincolarci dalle catene solo attraverso la filosofia e la politica. Il pensiero di Platone trova compimento nella *Politica* e nelle *Leggi*, che teorizzano il modello dello Stato giusto, in cui ognuno occupa il posto adatto alla sua natura: i filosofi devono reggerlo attraverso le leggi; i coraggiosi lo difendono e gli altri lo sorreggono attraverso la produzione dei beni.



poranea poteva paradossalmente essere dimostrata attraverso il sapiente uso della retorica e della dialettica.

IL METODO DI SOCRATE

A questa visione del mondo relativista si contrappose nettamente Socrate, il quale, sempre ad Atene, definì i sofisti "prostituti della cultura" per la loro propensione a mettere a disposizione il proprio intelletto in cambio di denaro. Socrate professò che il sapiente è colui che "sa di non sapere": considerando la conoscenza come fine ultimo dell'uomo, egli si fece così promotore di un'idea più conservatrice ed etica della *paideia* e della politica, intesa come capacità di rendere migliori i cittadini. Un suo peculiare metodo d'indagine era la "maieutica", che consiste nello stimolare, attraverso una serie di domande e osservazioni, qualsiasi individuo a ritrovare la verità all'interno della propria anima.

Al pensiero socratico si ispirarono successivamente Platone e Aristotele, i due giganti che posero le basi del pensiero filosofico occidentale. Platone stabilì la dicotomia tra il mondo sensibile, fallace e imperfetto, e quello delle idee, dove dimorano gli archetipi perfetti delle cose, e costituì il fonda-



mento per il pensiero politico teorizzando il modello dello Stato giusto.

Dal canto suo Aristotele, suo discepolo, fu una mente universale, che scandagliò ogni campo dello scibile: dalla metafisica alla fisica, dalla biologia alla psicologia, dall'etica alla politica, dalla poetica alla retorica e alla logica. La sua certosina indagine della realtà conoscibile diede vita a una sorta di "enciclopedia del sapere" che avrebbe rappresentato il punto di riferimento della cultura occidentale per quasi due millenni, entrando in crisi solo a partire dal Seicento, dopo la progressiva introduzione dei moderni metodi d'indagine scientifica.

IL PENSIERO SI FA SCIENZA

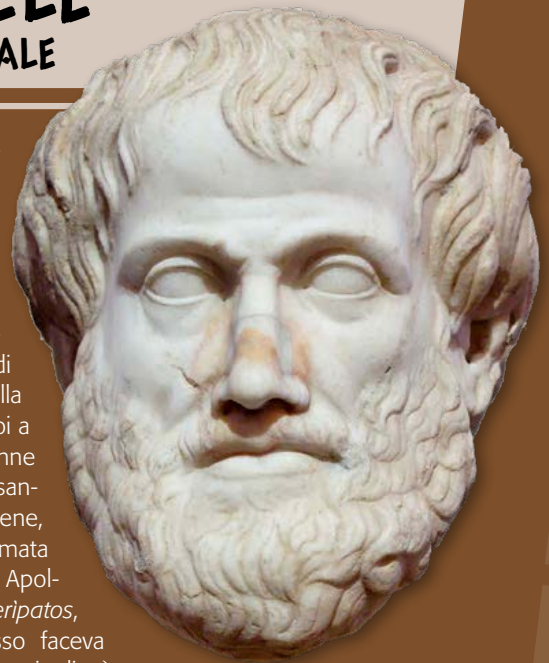
Il declino graduale della filosofia iniziò con la fine delle *poleis* e l'età ellenistica, ma alla perdita di slancio delle scuole di pensiero corrispose la poderosa ascesa della scienza e della tecnologia, che durante il III e il II secolo a.C. raggiunsero il vertice del loro sviluppo. Fu infatti in quel lasso di tempo, per esempio, che Eratostene di Cirene introdusse la geografia e calcolò con grande precisione la circonferenza della Terra, misurata in 39.375 km contro i 39.941 km effettivi. Sempre in quei secoli, Archimede

ARISTOTELE

GENIO UNIVERSALE

Aristotele nacque a Stagira, in Macedonia, nel 384 o 383 a.C. Rappresenta la massima incarnazione del filosofo inteso come "colui che ama il sapere". Entrato adolescente nell'Accademia di Platone, dove rimase fino alla morte del maestro, iniziò poi a viaggiare per la Grecia e divenne precettore del giovane Alessandro Magno. Tornato ad Atene, fondò una sua scuola chiamata Liceo (dal vicino tempio di Apollo Licio) o Peripato (da *peripatos*, "passeggiata", perché spesso faceva lezione passeggiando nel suo giardino).

Nel Liceo, Aristotele elaborò la sua enciclopedia del sapere, articolata in scienze teoretiche, pratiche e poietiche (da *poiên*, "fare"), finalizzate rispettivamente alla conoscenza, all'azione e alla produzione. Nonostante la grande ammirazione nutrita per Platone, Aristotele si discostò notevolmente dal pensiero del maestro: per lui, il mondo reale non era imperfetto e inferiore rispetto a quello delle idee, il solo a essere degno di indagine; anzi, la realtà doveva essere indagata per poter essere compresa appieno. E se per Platone il filosofo era un educatore e un politico, il cui compito consisteva nell'indicare al mondo "come deve essere", per Aristotele, il filosofo doveva prima di tutto avere la curiosità e il metodo di uno scienziato, il cui scopo è spiegare la realtà "così com'è", nella sua inesauribile varietà. Il dualismo tra "platonici" e "aristotelici" avrebbe caratterizzato la filosofia e la cultura occidentale per molti secoli a venire. Aristotele morì a Calcide nel 322 a.C.



scoprì il principio fondamentale dell'idrostatica (la "spinta di Archimede"), mentre Aristarco di Samo stimò la grandezza del Sole e della Luna e ne calcolò le relative distanze dalla Terra: sbagliò di molto le misure, in compenso ipotizzò che il nostro pianeta ruotasse attorno al Sole (eliocentrismo), contraddicendo quanto sostenuto un secolo prima nientemeno che da Platone e Aristotele. Purtroppo, l'intuizione di Aristarco venne respinta da importanti studiosi successivi, tra cui Claudio Tolomeo, il quale riportò in auge il geocentrismo, consegnandolo ai posteri: occorrerà attendere il Cinquecento, e Niccolò Copernico, per vedere consacrate le intuizioni di Aristarco. ■

Sopra, statua in marmo di Aristotele, oggi a Palazzo Altemps, a Roma. Nella pagina a fronte, testa di Platone in gesso, conservata alla Gliptoteca di Monaco di Baviera.

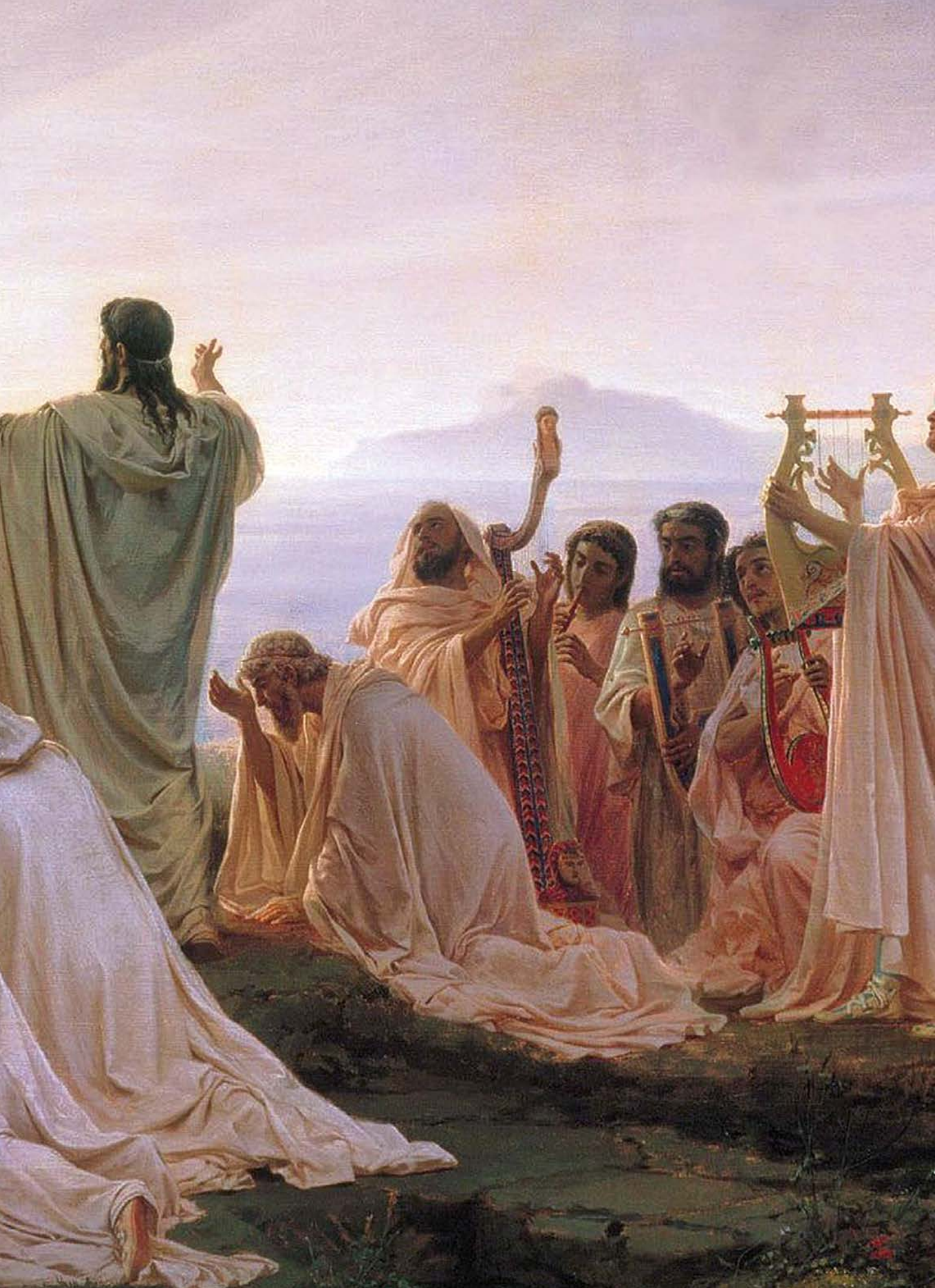
IL MITO



“ Dell'uomo che dà ascolto
agli dei, gli dei si curano. ”

(Omero)







LA CREAZIONE DEL MONDO

IN PRINCIPIO ERA IL TEMPO

La cosmogonia con cui i Greci cercavano di spiegare la nascita del mondo comprende una creazione iniziale, una crudele lotta fra stirpi divine e un diluvio universale che ricorda da vicino quello biblico



Quando parliamo di mitologia greca, in genere ci riferiamo agli dei che la popolano, alle loro avventure nell'Olimpo divino o nel mondo degli uomini. A nessuno di loro, però, veniva attribuita la responsabilità della creazione del cosmo, per la quale venivano chiamate in causa entità molto più remote e misteriose. L'insieme dei miti maggiormente significativi che compongono la concezione cosmogonica dei Greci è racchiusa in una delle più celebri opere dell'antichità, la *Teogonia* di Esiodo. È in questo poema di poco più di mille versi che l'autore, vissuto intorno al VII secolo a.C., riordina la tradizione a lui anteriore (Omero, i racconti sacri, le narrazioni orali e gli antichi elenchi di divinità) per costruire un racconto organico e particolareggiato sulla creazione del cosmo.

TUTTO VIENE DA CAOS

All'inizio di tutto non vi era nulla, se non il tenebroso Chaos. Poi, fu la volta di Gaia, o Gea, cioè la Terra, e subito dopo apparve il Tartaro, un luogo che Esiodo sembra porre contemporaneamente sotto il nostro mondo e ai suoi confini. Da sola, Gaia generò Urano, identificabile con il cielo stellato, le Ninfe e infine Ponto, il Mare.

Al termine di quest'epoca primigenia accadde qualcosa d'inaspettato: Gaia venne fecondata dal figlio Urano e generò tre stirpi di colossi, ossia i Titani, i Ciclopi e i Centimani. Urano, però, non desiderava che essi vedessero la luce, perché considerava i suoi stessi figli degli esseri mostruosi e ne era disgustato (oppure, più probabilmente, temeva la loro potenza). Gaia, allora, chiese ai figli "non nati" d'insorgere contro il loro padre e carceriere.

Di tutti, solo il titano Crono, il Tempo, accettò il compito e, armato di un falchetto forgiato dalla madre, evirò il padre Urano proprio mentre costui era sul punto di congiungersi nuovamente con Gaia. Dal sangue spillato e ricaduto sulla dea nacquero le Erinni, le Ninfe Melie e i Giganti, mentre il membro gettato nel mare generò Afrodite.

PADRI CONTRO FIGLI

Mentre la feconda Gaia si univa ai figli Ponto e Tartaro, Crono si accoppiava con la sorella Rea, dando vita a quella che può essere considerata la prima generazione di dei olimpici, formata da Era, Poseidone, Ade, Demetra, Estia e Zeus. Ma, proprio come suo padre Urano, nemmeno Crono aveva intenzione di farsi spodestare dalla propria progenie: invece che costringerli nel grembo materno, però, il titano preferiva divorare i figli appena partoriti.

L'unico a scampare a tale sorte fu Zeus, l'ultimo nato: la madre Era lo sostituì con una pietra che Crono, ingannato, divorò in un boccone. Una volta cresciuto, il futuro re dell'Olimpo affrontò il genitore e lo costrinse a rigettare i suoi fratelli, insieme ai quali affrontò e sconfisse i Titani, che vennero relegati nel Tartaro.

Dall'unione di Zeus con la sorella Era nacquero Efesto (che Esiodo in realtà considera generato, senza padre, dalla sola Era) e Ares. Dall'incontro con altre divinità femminili secondarie Zeus generò poi Atena, Apollo e Artemide, Ermete e infine Dioniso, completando così il pantheon greco e dando inizio all'epoca degli dei olimpici. ■

Statuetta in terracotta che rappresenta Gaia, la Terra, ritrovata a Tanagra (Grecia) e ora al Musée Borély di Marsiglia. In basso, *Deucalion e Pirra* (1636) di Pieter Paul Rubens. Nella pagina a fronte, *Saturno divoratore suo figlio*, dipinto dall'artista fiammingo nello stesso anno.

IL NOÈ GRECO

Siamo soliti associare il Diluvio Universale al racconto biblico, ma tracce di un simile evento si ritrovano anche in altre culture, compresa quella dell'antica Grecia. In questo caso, i protagonisti sono Deucalion, figlio di Prometeo, e Pirra, sua moglie e cugina.

I due vivevano a Ftia, nei pressi del monte Parnaso, ed erano gli unici esseri umani buoni e retti in un mondo brutale e sacrilego. Così, quando Zeus decise di punire l'umanità, sommergendola con le acque di un terribile diluvio, solo loro vennero fatti salire su un'imbarcazione. Dopo nove giorni di navigazione, sbarcarono sulla vetta del Parnaso, ritrovandosi unici sopravvissuti in un mondo da ripopolare. Quindi, giunsero all'oracolo di Temi, la dea della Giustizia, vi entrarono e vi rinvennero uno strano vaticinio: «Uscite da questo tempio e gettate alle vostre spalle le ossa della Gran Madre». Deucalion comprese cosa dovevano fare, e raccolte alcune pietre (le ossa della Gran Madre, ossia la Terra), le lanciarono dietro di loro: quelle di Deucalion si trasformarono in uomini, quelle di Pirra in donne. Il mondo venne così ripopolato.





LE DODICI FATICHE DI ERACLE

LE PROVE DELL'EROE

Nella mitologia greca, nessuno ha saputo incarnare l'ideale di forza fisica meglio di Eracle, figlio di Zeus, in grado di affrontare e superare qualsiasi prova

È difficile trovare un eroe mitico conosciuto e celebrato quanto il semidio Eracle (o Ercole, secondo la tradizione latina), figlio del padre degli dei e protagonista di fantastiche avventure, divenute celebri come le "dodici fatiche".

Figlio di Zeus e di una mortale, Alcmena, nipote di Perseo e moglie di Anfitrione, fin dal primo respiro Eracle si trovò ad affrontare l'ira di Era, divina consorte di Zeus che, accecata dalla gelosia per il tradimento del marito, inviò due serpenti nella camera del piccolo. Il neonato, però, non appena li vide li afferrò con le sue manine, strozzandoli.

Nonostante l'ostilità iniziale, Anfitrione si rivelò un buon patrigno: insegnò personalmente al figliastro a cavalcare e lo affidò ai migliori maestri dell'epoca perché lo educassero. Eracle si dimostrò subito portato per le discipline fisiche e molto meno per le arti, come ebbe modo di scoprire il suo maestro di musica, Lino, al quale il focoso

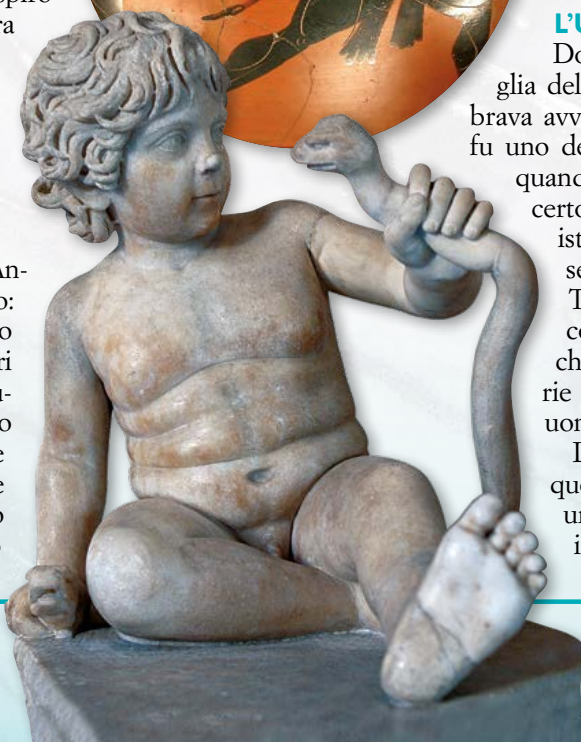


allievo spaccò una lira in testa. Spedito nei pascoli di montagna, il giovane semidio imparò dal centauro Chirone la virtù e la morale, e finalmente fu pronto per incamminarsi sulla strada tracciata dal destino. In realtà, la sua prima impresa fu poco eroica, ma molto virile: in cinquanta notti diede cinquanta nipoti al re Tespio, giacendo con quarantanove delle sue cinquanta figlie.

L'UOMO E IL DIO

Dopo il matrimonio con Megara, figlia del re di Tebe Creonte, Eracle sembrava avviato a una vita serena. A tradirlo fu uno dei suoi incontrollabili scatti d'ira: quando la moglie venne insidiata da un certo Lico, in preda al furore e sotto istigazione di Era, non solo lo uccise, ma ne sterminò l'intera famiglia. Tornato in sé, per espiare la sua colpa si mise al servizio di Euristeo, che gli impose di affrontare una serie di imprese precluse a qualunque uomo, ma non al figlio di Zeus.

La prima richiesta di Euristeo fu quella di uccidere il Leone di Nemea, una gigantesca belva dalla pelliccia invulnerabile che l'eroe soffocò



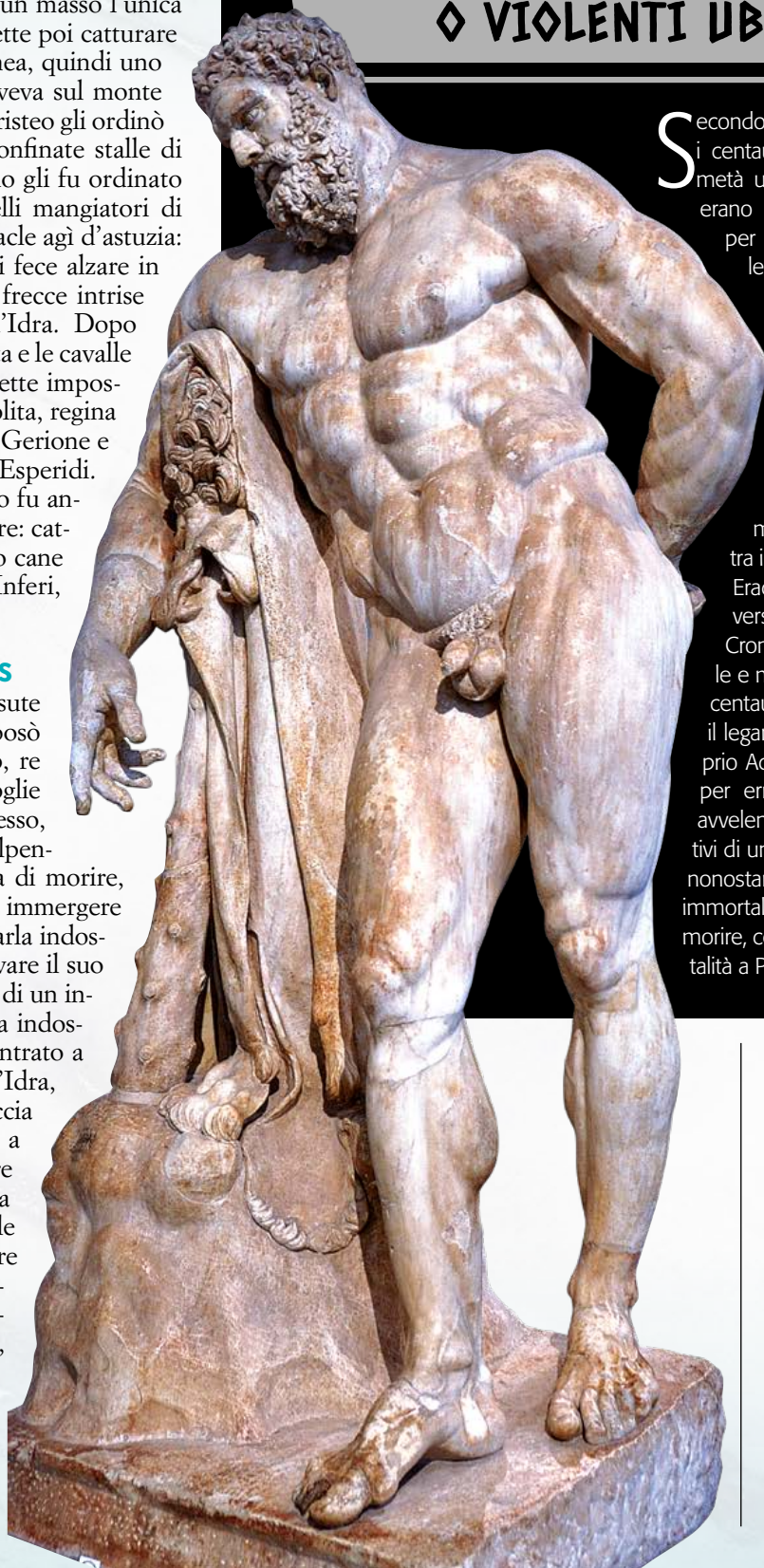
a mani nude per poi indossarne la pelle a mo' di armatura. Stessa sorte toccò all'Idra di Lerna, un serpente marino a nove teste: in questo caso, Eracle riuscì a sconfiggere il mostro schiacciandone con un masso l'unica testa immortale. L'eroe dovette poi catturare l'inafferrabile cerva di Cerinea, quindi uno spaventoso cinghiale che viveva sul monte Erimanto. A quel punto, Euristeo gli ordinò di ripulire dal letame le sconfiniate stalle di Augia, re dell'Elide. Quando gli fu ordinato di eliminare i terribili uccelli mangiatori di uomini del lago Stinfalo, Eracle agì d'astuzia: usando sonagli di bronzo, li fece alzare in volo, per poi ucciderli con frecce intrise nel sangue avvelenato dell'Idra. Dopo aver catturato il Toro di Creta e le cavalle di Diomede, il semidio dovette impossessarsi della cintura di Ippolita, regina delle Amazzoni, dei buoi di Gerione e dei pomi del giardino delle Esperidi. L'ultima richiesta di Euristeo fu anche la più ardua da soddisfare: catturare Cerbero, il mostruoso cane a tre teste guardiano degli Inferi, e portarlo a Micene.

L'INTERVENTO DI ZEUS

Concluse le fatiche e vissute altre avventure, Eracle si sposò con Deianira, figlia di Eneo, re di Calidone. Quando la moglie fu insidiata dal centauro Nesso, egli non esitò a ucciderlo colpendolo con una freccia. Prima di morire, Nesso convinse la donna a immergere una veste nel suo sangue e farla indossare al marito, così da rinnovare il suo amore per lei. Ma si trattava di un inganno: non appena Eracle la indossò, il sangue del centauro (entrato a contatto con il veleno dell'Idra, in cui era stata intinta la freccia che lo aveva trafitto) iniziò a provocargli un dolore sempre più insopportabile. L'agonia fu tale da indurlo a usare le sue ultime forze per costruire una pira funeraria sulla quale adagiarsi. Quando il corpo stava per bruciare, però, Zeus scese sulla Terra, prese con sé il figlio e lo portò sull'Olimpo, dove Eracle si riconciliò finalmente con Era e sposò la coppia dei, Ebe. ■

I CENTAURI: SAGGI MAESTRI O VIOLENTI UBRIACONI?

Secondo la credenza comune, i centauri, esseri straordinari metà uomo e metà cavallo, erano rozzi e brutali, dediti per lo più al vino e a violentare le malcapitate che ne incrociassero il cammino. In questo senso, Nesso può essere considerato un caso esemplare. Insieme a Chirone, che era ritenuto un grande medico, il più sapiente tra i suoi simili, maestro di Eracle e, secondo alcune versioni del mito, figlio di Crono. Precettore di Achille e maestro di Esculapio, il centauro pagò a caro prezzo il legame con l'eroe: fu proprio Achille, infatti, a colpirlo per errore con una freccia avvelenata durante i preparativi di una festa. A quel punto, nonostante fosse un essere immortale, Chirone scelse di morire, cedendo la sua immortalità a Prometeo.



Il colossale *Ercole Farnese* del Museo archeologico nazionale di Napoli, alto ben 317 cm (III secolo d.C.). Nella pagina a fronte: Eracle bambino strozza uno dei serpenti di Era (Musei Capitolini, II secolo d.C.); la terza delle "dodici fatiche", la cattura della cerva di Cerinea, rappresentata su un vaso attico del 530-520 a.C.



LE DIVINITÀ

OLIMPO PATRIA DEGLI DEI

La mitologia ellenica è una delle più complesse del mondo: centinaia di divinità, eroi e altre creature, infere o celesti, danno vita a una serie infinita di racconti epici, interagendo continuamente con l'uomo

Il monte Olimpo, che si innalza fra la Tessaglia e la Macedonia, non è solo il più alto di Grecia, con i suoi quasi 3.000 m. È, soprattutto, la sede degli dei, che gli antichi popoli credevano invisibile a causa delle nubi che quasi sempre circondano la cima di quella montagna sacra.

Sull'Olimpo Zeus raduna la sua corte, secondo una tradizione che unisce molti altri popoli indoeuropei (si pensi all'Asgard delle genti germaniche o alle varie montagne sacre della tradizione induista), e tiene consiglio con tutti gli dei maggiori, suoi parenti, anche se molti di loro imperano su regni propri: Poseidone sul mare, Ade sugli Inferi e Apollo nei paesi iperborei, all'estremo Nord. Ebe, la coppiera degli dei, serve nettare e ambrosia, che mantengono le divinità giovani e forti. Nei loro corpi non circola sangue umano, bensì l'"icore", un liquido reso biancastro o azzurrognolo dalla presenza di un metallo che dona l'immortalità.

Ma le divinità greche sono in numero così abbondante che non po-

trebbero trovare tutte posto neppure nei vasti palazzi dell'Olimpo. Oltre agli dei olimpi, che sono una quindicina, abbiamo una foltissima schiera di semidei, nati dagli amplessi di qualche divinità con esseri umani. Zeus, in particolare, è protagonista di un numero notevole di avventure erotiche: la mitologia ce ne tramanda almeno 79, da cui il dio avrebbe avuto uno o più figli (oltre venti nel solo caso di Temi, dea della giustizia). Spesso le sue scappatelle sono portate a termine grazie a camuffamenti: il padre degli dei si tramuta in pioggia dorata per concupire Danae, in cigno per sedurre Leda, in toro per rapire Europa, e così via.

EROI E SEMIDEI

Molti semidei sono destinati a diventare protagonisti di avventure eroiche, come Dioniso (che diverrà protagonista di un culto estatico molto diffuso tra i Greci), il fortissimo Eracle, Minosse di Creta (costruttore del Labirinto), l'avventuroso Teseo



(capo della spedizione degli Argonauti alla ricerca del Vello d'Oro), il guaritore Asclepio, il troiano Enea (che i Romani eleggeranno a loro progenitore).

Oltre agli dei propriamente detti, esiste un complesso mondo di esseri divini minori, come le Ninfe (potenze dei boschi, delle acque, degli alberi e dei monti) e le nove Muse (figlie di Zeus ma guidate da Apollo e destinate a ispirare tutte le arti). Altre stirpi divine si rivelano assai meno benevole, come le Erinni, figlie di Urano che perseguitano chi colpisce la propria famiglia e i parenti, oppure le Sirene, tre sorelle metà donne e metà uccelli che irretiscono i naviganti con il loro canto suadente per poi farli morire.

I rapporti tra le varie divinità elleniche, molto complessi e instabili, sono all'origine di un gran numero di miti, spesso intrecciati fra loro. Già Esiodo, nell'VIII-VII secolo a.C., cercò di fare ordine attraverso il grande poema della *Teogonia*, che parte dall'origine del cosmo, prosegue con la vittoria dei dodici dei olimpi contro i Titani, quindi affronta l'intreccio delle genealogie divine. In un excursus, Esiodo tratta anche la storia di Prometeo, che venne perdonato da Zeus per aver rubato le carni di un sacrificio tributato agli dei al fine di sfamare gli uomini, per cui provava compassione. E parla anche di Pandora, una donna creata dal padre degli dei con il compito esclusivo di custodire un vaso da non aprire per nessun motivo: la curiosità di Pandora, tuttavia, ebbe la meglio, e da quel vaso magico scaturirono tutti i mali del mondo, sia per gli uomini che per gli animali.

SACRIFICI E ORACOLI

In generale, il rapporto fra uomini e divinità è, per i Greci, regolato da reciproci vantaggi: le persone pie celebrano le festività, onorano i templi e fanno sacrifici graditi agli dei, immolando animali e bruciandone i grassi; in questo modo si assicurano la benevo-

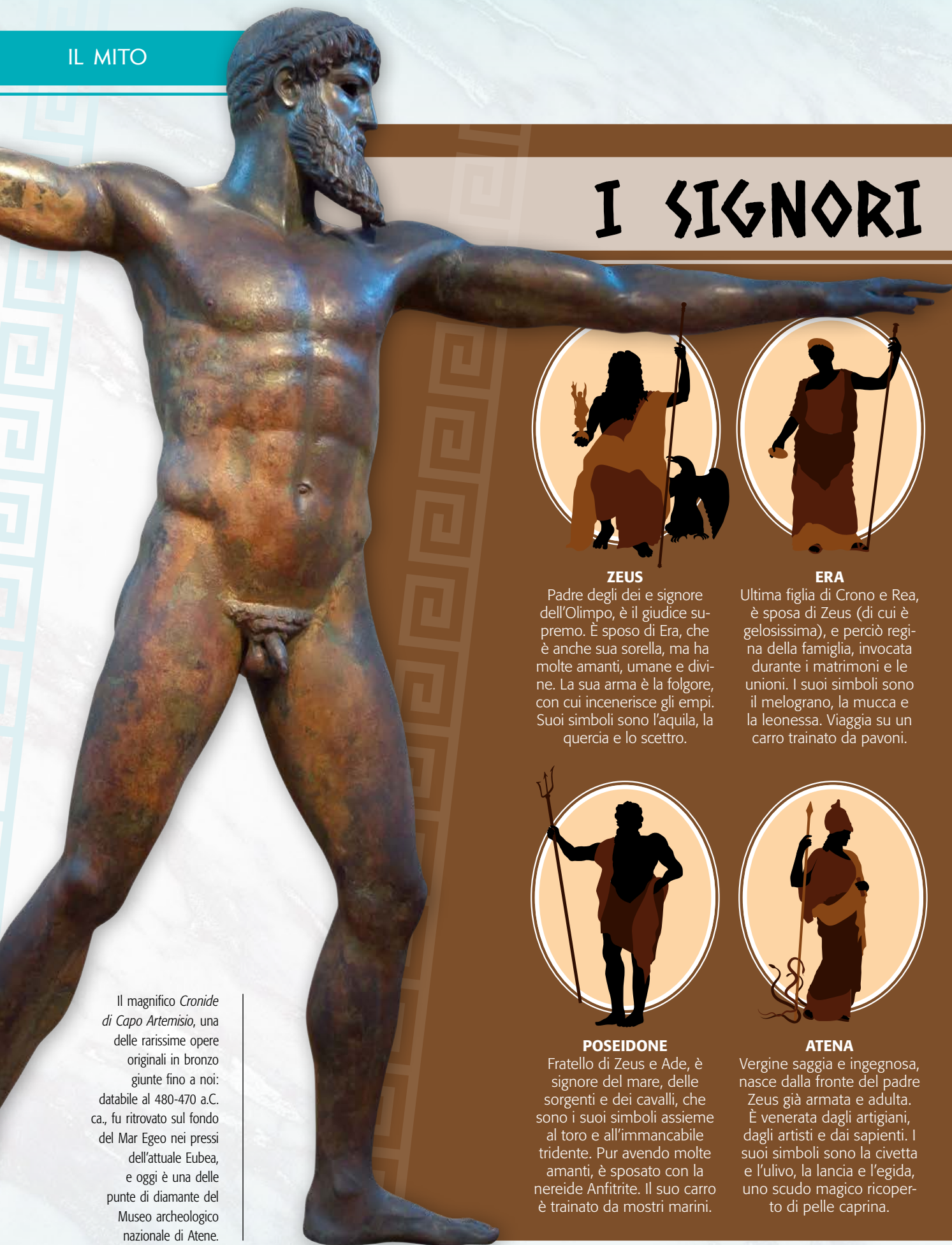
In basso, *Fidia* che scolpisce la statua di *Minerva* (1869), del pittore fiorentino Raffaello Sorbi. Nella pagina accanto e sotto, *Athena e Marsia*, copia romana da un originale greco in bronzo del 450 a.C. ca., opera dello scultore Mirone.

lenza del popolo celeste, che protegge le loro famiglie e ne favorisce le imprese.

Un altro rapporto con il divino è rappresentato dagli oracoli, ai quali i Greci davano moltissimo credito. Il più famoso era quello di Delfi, frequentato già nella più remota antichità, in cui due sacerdoti di Apollo assistevano la Pizia. Questa profetessa operava sotto il tempio, dov'era acceso un fuoco perenne e dove si trovava l'*omphalos*, la pietra che segnava il centro del mondo. Circondata da vapori che sgorgavano dal terreno e reggendo in mano un ramo dorato, la Pizia pronunciava gli oracoli, che un adepto aveva il compito di stendere in versi omerici, ossia in esametri. ►



I SIGNORI



Il magnifico *Cronide di Capo Artemisio*, una delle rarissime opere originali in bronzo giunte fino a noi: databile al 480-470 a.C. ca., fu ritrovato sul fondo del Mar Egeo nei pressi dell'attuale Eubea, e oggi è una delle punte di diamante del Museo archeologico nazionale di Atene.



ZEUS

Padre degli dei e signore dell'Olimpo, è il giudice supremo. È sposo di Era, che è anche sua sorella, ma ha molte amanti, umane e divine. La sua arma è la folgore, con cui incenerisce gli empi. Suoi simboli sono l'aquila, la quercia e lo scettro.



ERA

Ultima figlia di Crono e Rea, è sposa di Zeus (di cui è gelosissima), e perciò regina della famiglia, invocata durante i matrimoni e le unioni. I suoi simboli sono il melograno, la mucca e la leonessa. Viaggia su un carro trainato da pavoni.



POSEIDONE

Fratello di Zeus e Ade, è signore del mare, delle sorgenti e dei cavalli, che sono i suoi simboli assieme al toro e all'immane tridente. Pur avendo molte amanti, è sposato con la nereide Anfitrite. Il suo carro è trainato da mostri marini.



ATENA

Vergine saggia e ingegnosa, nasce dalla fronte del padre Zeus già armata e adulta. È venerata dagli artigiani, dagli artisti e dai sapienti. I suoi simboli sono la civetta e l'ulivo, la lancia e l'egida, uno scudo magico ricoperto di pelle caprina.

DELL'OLIMPO



ERMES

Dio del commercio, della parola e dei ladri, è figlio di Zeus e di Maia. Fa da messaggero agli altri dei, anche grazie ai suoi sandali alati, che lo rendono velocissimo. Suo simbolo è il caduceo, una verga alata con due serpenti attorcigliati.



ARES

Dio guerriero e sanguinario, viene rappresentato dal cinghiale, l'avvoltoio, il lupo e la lancia. A eccezione di Afrodite e dei suoi genitori, Zeus ed Era, viene disprezzato dagli altri dei. La sua terra d'elezione è la Tracia, dove ha visto i natali.



DEMETRA

Amatissima divinità agreste, figlia di Crono e Rea, è signora dei campi coltivati e delle piante. I suoi simboli sono il grano, il papavero, la fiaccola e il maiale. È madre di Persefone, che rapita da Ade diviene regina degli Inferi.



AFRODITE

Figlia di Zeus e di Dione (o forse nata dal sangue di Urano versato nel mare), è dea dell'amore. Nonostante la sua bellezza sposa il brutto Efesto, che però tradisce con Marte e altre divinità. Suoi simboli sono il mirto, la rosa, il delfino e l'ape.



APOLLO

Figlio di Zeus e Leto, e fratello gemello di Artemide, è dio delle arti, della musica, della medicina e della divinazione. Suoi simboli sono la lira, l'arco e le frecce, il lupo e il topo. Ama soggiornare all'estremo nord, fra gli Iperborei.



DIONISO

Nato dal rapporto tra Zeus e la mortale Semele e sposo della principessa cretese Arianna, è l'unico dio a essere nato da una donna. Presiede alle feste sfrenate e al vino e suoi simboli sono la vite, la coppa, l'edera, la capra e la pantera.



ARTEMIDE

Gemella di Apollo, è la dea vergine della caccia e degli animali selvatici. Viene identificata con la luna e i suoi simboli sono l'arco, il cervo, il cane, il cipresso e l'orsa. È la dea delle iniziazioni femminili e della pudicizia. I suoi sacerdoti praticano la castità.



EFESTO

Concepito dalla sola Era, viene scagliato dall'Olimpo appena nato. Fedele sposo di Afrodite, è rappresentato come brutto e zoppo. È il fabbro degli dei, protettore della metallurgia, e i suoi simboli sono l'incudine, il martello e la quaglia.

OMERO, IL PIÙ GRANDE TRA GLI AEDI

A lui sono attribuite l'*Iliade* e l'*Odissea*, i più importanti poemi epici del mondo greco, conosciuti e studiati in tutto il mondo. Ma ancora molti sono gli interrogativi riguardo la sua vera identità

«**M**olto la Musa lo amò e gli diede il bene ed il male: gli tolse gli occhi ma il dolce canto gli diede»: così, nell'VIII canto dell'*Odissea*, è descritto Demodoco, cantore dei Feaci alla corte del re Alcino. Accade frequentemente nel mondo greco che i poeti (cui ci si ri-

Omero, dipinto dal francese Jean-Baptiste Auguste Leloir nel 1841.

ferisce con i nomi di "aedi" o "rapsodi"), così come gli indovini, siano ciechi: le Muse li hanno privati della vista ma, in cambio, hanno donato loro la capacità di vedere "oltre", di presagire il futuro donando loro una sapienza superiore. Compito dell'aedo era di trasmettere, attraverso il canto,



l'immenso patrimonio di storie che si era andato formando fin dall'età arcaica, arricchendolo continuamente di nuovi racconti e particolari. Proprio come sarebbe accaduto nel Medioevo con i menestrelli, ogni corte e ogni città aveva il proprio cantore, custode di una tradizione che, di generazione in generazione, perpetuava le glorie e le avventure di tutta una stirpe.

LA "QUESTIONE OMERICA"

Cieco era anche l'aedo più celebre del mondo greco, Omero, cui sono attribuite non solo l'*Iliade* e l'*Odissea*, di gran lunga i più importanti poemi epici dell'antichità, ma anche altre opere, quali la *Batracomiomachia* ("battaglia delle rane"), il *Margite* e gli *Inni Omerici*, una raccolta di 33 componimenti che narrano le gesta degli dei. Di lui sappiamo pochissimo: le fonti da cui si ricavano notizie sulla sua biografia sono le *Vite di Omero* (una delle quali falsamente attribuita allo storico Erodoto) e il *Certame di Omero ed Esiodo*, che però sono prive di fondamento storico. Molte le città, in particolare Smirne e Chio, che ne rivendicano i natali; incerta anche l'epoca in cui visse, che si colloca tra il IX e il VII secolo a.C. Quel che è certo è che l'*Iliade* e l'*Odissea* sono associate, fin dalla remota antichità, al suo nome. Eppure, una "questione omerica" era destinata a nascere ben presto.

Già in epoca antica, gli studiosi (in particolare quelli che frequentavano la Biblioteca di Alessandria d'Egitto) cominciarono a interrogarsi su chi fosse stato davvero Omero e su quali opere gli dovessero essere attribuite. Alcuni critici sostenevano che fosse l'autore della sola *Iliade*, mentre altri, come Aristarco di Samotracia (216-144 a.C., principale esponente della scuola alessandrina), ritenevano che entrambi i poemi dovessero essere attribuiti al medesimo autore, che avrebbe composto l'*Iliade*

DIVISI ANCHE SUL NOME

Aedo, termine che nell'antica Grecia indica il cantore di professione, deriva dalla parola greca *aoidós*, a sua volta derivante dal verbo *aéidein*, "cantare".

Difficile da interpretare è, invece, l'etimologia del nome Omero: potrebbe derivare da *ho mè horôn*, "colui che non vede", da *hómeros*, "ostaggio" ma anche "cieco", oppure dal verbo *homerein*, "incontrarsi", "riunirsi" (forse un'allusione alle feste durante le quali gli aedi cantavano le storie che sarebbero poi confluite nei due grandi poemi).

nella giovinezza e l'*Odissea* nella vecchiaia.

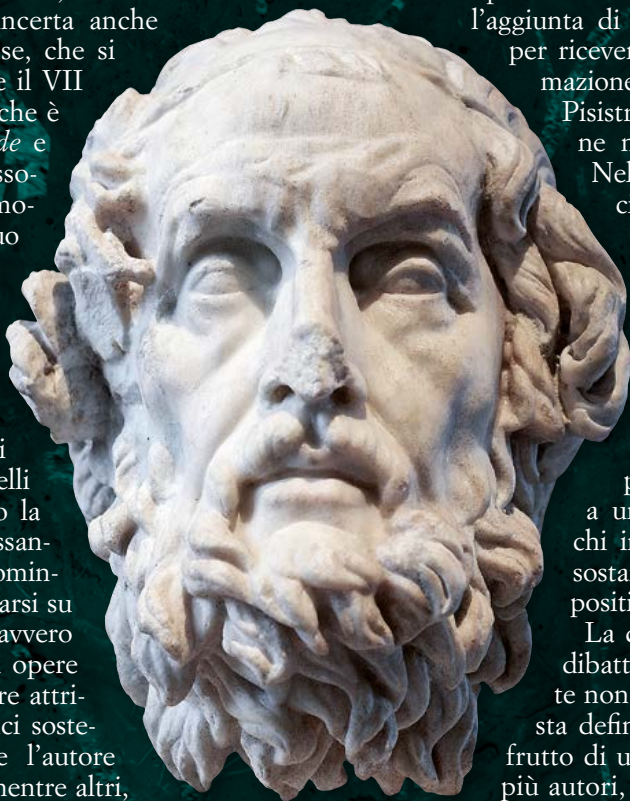
La "questione omerica" riprese vigore nel Settecento, in Francia con François Hédelin d'Aubignac e in Italia con Gian Battista Vico, entrambi concordi nel negare l'esistenza storica di Omero. Importante fu anche l'analisi del filologo tedesco Friedrich August Wolf, secondo cui i due poemi furono composti e trasmessi oralmente, con

l'aggiunta di apporti successivi, per ricevere una prima sistematizzazione scritta all'epoca di Pisistrato, tiranno di Atene nel VI secolo a.C.

Nell'Ottocento, i critici si divisero su due posizioni contrapposte: chi riteneva che nell'*Iliade* e nell'*Odissea* si potesse individuare la presenza di storie e racconti precedenti, poi riuniti attorno a un tema centrale, e chi invece difendeva la sostanziale unità compositiva dei due poemi.

La questione è ancora dibattuta e probabilmente non troverà una risposta definitiva. Che siano il frutto di un'unica mano o di più autori, l'*Iliade* e l'*Odissea* restano due dei massimi capolavori della letteratura greca, il punto di partenza di una tradizione letteraria e culturale che ancora influenza profondamente il nostro modo di vedere il mondo. ■

L'Omero Caetani del Museo del Louvre, copia romana del II secolo d.C. di un originale greco del II secolo a.C. Si tratta, naturalmente, di un ritratto immaginario dell'aedo, dal momento che studi e ricerche di secoli non sono ancora stati in grado di svelare il vero volto di Omero.





I POEMI OMERICI

L'ILIADDE

Uomini e dei si scontrano sotto le mura di Troia, fra gesta eroiche, tradimenti e duelli d'onore, nel più antico racconto di Omero. Diventerà il prototipo di tutti i romanzi di guerra

“Poema di Ilio”, altro nome con cui era chiamata la città di Troia, l'*Iliade* è il più antico dei componimenti attribuiti a Omero. Inizialmente composta e tramandata in forma orale, era già nota nel VI secolo a.C. Alcuni “libri di Omero”, infatti, erano conservati nella biblioteca del tiranno di Atene

Achille, protetto dal dio Marte, travolge Ettore con il carro in un affresco della Reggia di Caserta (XVIII secolo); a fronte, i Greci rappresentavano gli eroi in armi, ma con il corpo seminudo.

Pisistrato, stando alla testimonianza di Cicerone. Tuttavia, fu solo fra il III e il II secolo a.C. che i filologi alessandrini operarono una sistemazione e un'analisi critica del poema, i cui 15.696 versi esametri vennero suddivisi in 24 libri, ciascuno contrassegnato da una lettera dell'alfabeto greco.

Il poema racconta della guerra che i Greci portarono sotto le mura di Troia, sulla costa



nordoccidentale dell'odierna Anatolia, in Turchia. Il conflitto sarebbe stato scatenato dalla volontà di vendetta ellenica per l'affronto subito da uno dei loro condottieri, il re di Sparta Menelao, la cui bellissima moglie Elena era stata rapita da Paride, figlio del re di Troia Priamo, che l'aveva condotta con sé al di là del mare.

LA DONNA DELLA DISCORDIA

Elena era così avvenente da essere protagonista di una serie di altri miti. Secondo la versione più comune, era figlia di Leda, la moglie del re di Sparta Tindaro (le Spartane erano note per la loro bellezza), ma in realtà sarebbe stata concepita da Zeus, presentatosi a Leda sotto forma di un sensuale cigno. Giunta in età da marito, Elena era corteggiata dai migliori giovani di Grecia. Su suggerimento del saggio Ulisse, Tindaro sacrificò agli dei un cavallo, poi fece salire sulla sua pelle tutti i pretendenti alla mano della figlia, affinché giurassero che, chiunque fra loro fosse stato il prescelto, gli altri sarebbero sempre accorsi in suo aiuto in caso di guerra. La sorte arrivò al re di Sparta Menelao, mentre la sorella di Elena, Clitennestra, andò in sposa al fratello di questi, Agamennone, re dell'Argolide.

Da Menelao Elena ebbe una figlia, Ermione, ma la sua bellezza non venne meno con la maternità, dal momento che fu rapita dal principe troiano Paride, giunto dall'altra parte del mare al solo scopo di far sua la donna più avvenente del mondo. Egli era stato scelto come giudice in una disputa fra tre dee di particolare bellezza e fascino: Era, moglie di Zeus, Afrodite, dea dell'amore, e Atena, custode della sapienza. Costoro si erano disputate una mela sulla quale Eris, dea della discordia, aveva inciso la frase "Alla più bella". Poiché Zeus si era rifiutato di fare da arbitro, le dee avevano richiesto un responso a Paride. Ciascuna delle divinità gli aveva offerto una ricompensa qualora l'avesse scelta, e quella promessa da Afrodite era la mano della più bella fra le mortali: Elena, appunto. Ecco perché, dopo aver attribuito il pomo della discordia ad Afrodite, il principe era salpato alla volta della Grecia, deciso a prendersi il premio.

Fu grazie al patto sacro che univa tutti i pretendenti di Elena a suo marito che Menelao poté raccogliere una schiera di guerrieri abbastanza nutrita da organizzare una spedizione in Asia per riprendersi la moglie, facendo scoppiare la Guerra di Troia. ►



Medaglione di una *kylix* (coppa per libagioni) greca conservata all'Altes Museum di Berlino, databile al 490-480 a.C.: rappresenta Efesto, dio del fuoco, mentre consegna a Tetide le armi che ha forgiato per suo figlio Achille, affinché possa tornare a combattere alla testa degli Achei.



L'ILIADÉ

L'IRA DI ACHILLE



Benché la guerra di Troia sia durata dieci anni, nell'*Iliade* il racconto si concentra sui cinquanta giorni (tra il nono e il decimo anno del conflitto) che vedono Achille, il più grande condottiero dei Greci, ritirarsi dal combattimento. Ciò a causa dell'offesa subita da parte del re di Micene Agamennone, fratello di Menelao e promotore della spedizione contro Troia, che ha sottratto ad Achille la schiava Briseide. L'antefatto che ha innescato lo scontro, ossia il rapimento di Elena, così come gli anni del lungo assedio e la caduta della città, non vengono raccontati da Omero, che sceglie di far entrare il lettore direttamente nel vivo della vicenda.

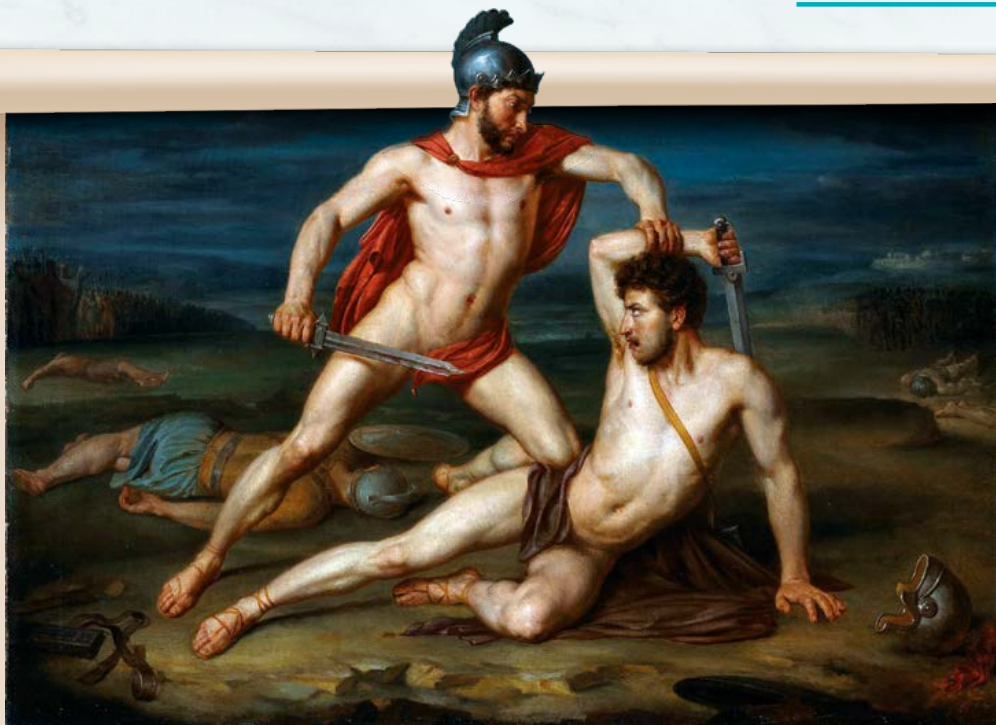
Il vero oggetto della narrazione, dunque, è l'ira di Achille, con tutte le conseguenze che derivano dalle scelte compiute dall'eroe e dal suo comportamento. Il lettore ne è avvertito fin dall'incipit: «Cantami, o diva, del Pelide Achille / l'ira funesta che infiniti addusse / luttu agli Achei». È interessante notare come, nell'originale greco, il proemio inizi con la parola *ménin*, "ira", quasi a voler concentrare subito l'attenzione sull'importanza che essa avrà nel corso del poema. Nel mondo greco, e più in generale in quello antico, l'ira non indi-

ca semplicemente la rabbia e non ha una valenza esclusivamente negativa; designa, piuttosto, l'eccesso dei sentimenti, la passione, il furore che, nel bene e nel male, inducono l'uomo a compiere gesta eroiche. Ed è proprio questa passione incontenibile a guidare Achille nelle sue azioni: la lite con Agamennone, la decisione di deporre le armi, la disperazione per la morte dell'amico Patroclo; fino al colloquio con il re di Troia Priamo, venuto a chiedere la restituzione delle spoglie del figlio Ettore, durante il quale Achille si abbandona a un pianto liberatorio, preludio alla conclusione dell'*Iliade*.

Libri I-IV

LA DISPUTA PER BRISEIDE

Omero ci fa entrare subito nel vivo della vicenda. L'accampamento greco è stato colpito da una pestilenza: il dio Apollo si è vendicato per il rifiuto di Agamennone di restituire al sacerdote troiano Crise la figlia Criseide, fatta prigioniera. Dopo una movimentata assemblea con gli altri capi greci, Agamennone accetta a malincuore di rendere Criseide al



L'uccisione di Ettore per mano di Achille in un dipinto dello spagnolo Rafael Tejeo (1825 ca.). Sotto, retro dell'*Achille morente*, che ne mostra il punto debole: il tallone destro, trafitto da una freccia scagliata dal troiano Paride. La statua, realizzata nel 1884 dallo scultore tedesco Ernst Gustav Herter, si trova all'Achilleion di Corfù.

padre; tuttavia, facendo leva sulla sua autorità, per sostituirla sottrae ad Achille la sua schiava personale, Briseide. L'eroe greco, adirato, decide di ritirarsi dalla guerra.

Il giorno seguente, Agamennone schiera l'esercito, ma prima della battaglia, per saggiare la volontà dei suoi guerrieri, annuncia di volersi ritirare a sua volta. I Greci esultano, stanchi del lungo conflitto, e il saggio re di Itaca Ulisse è costretto a intervenire per riportare l'ordine e dare nuovo slancio alle truppe.

Ha inizio l'assalto alla città di Troia, durante il quale il troiano Paride e il greco Menelao, ossia i due che si contendono la bella Elena, si affrontano a viso aperto. Quando il primo, preso dalla paura, fugge, il fratello Ettore lo accusa di viltà e lo rimprovera duramente. A quel punto, Paride propone di sfidare Menelao in un duello destinato a segnare le sorti della guerra.

Il confronto ha inizio: il principe troiano sta per avere la peggio, quando in suo favore interviene la dea Afrodite, che lo porta in salvo nascondendolo in una fitta nebbia. Agamennone dichiara Menelao vincitore e invoca a gran voce la fine del conflitto. Gli dei discutono su quale debba essere il destino di Troia: il verdetto finale è che la città venga distrutta, e perché questo avvenga Atena dovrà consigliare i Troiani di rompere i patti con i Greci.

IL PUNTO DEBOLE DELL'EROE

Solo da fonti tarde, e non da Omero, veniamo a conoscenza dell'immortalità di Achille. Secondo alcune versioni della tradizione, la madre Teti, nel tentativo di far vivere il figlio per sempre, lo immerse nelle acque del fiume infernale Stige: soltanto il tallone destro, per il quale la donna reggeva il piccolo, non avrebbe beneficiato dell'azione magica delle acque. Da qui l'espressione "tallone d'Achille", per indicare il punto debole di una persona. Secondo una diversa tradizione, Teti mise il figlio nel fuoco di un braciere allo scopo di renderlo immortale, ma venne interrotta dal padre dell'eroe, Peleo.

L'*Iliade* tralascia gran parte della vita di Achille: non solo l'infanzia e la giovinezza, ma anche la morte che, secondo alcune fonti, sarebbe avvenuta per mano di Paride, la cui freccia, guidata dal dio Apollo, avrebbe colpito l'eroe proprio nell'unico punto vulnerabile, il tallone destro.



Il cadavere di Ettore, legato al carro di Achille, viene trascinato intorno alle mura di Troia, sotto lo sguardo straziato del padre e della moglie (Gavin Hamilton, 1794).



Libri V-XV

LO SCUDO FORGIATO DA UN DIO

Nel libro XVIII dell'*Iliade*, Omero descrive nel dettaglio lo scudo usato da Achille per combattere contro Ettore. Dopo aver perduto le armi prestate a Patroclo, rimasto ucciso nello scontro con il principe troiano, l'eroe greco riceve dalla madre Teti armi nuove in rame, oro e argento, forgiate per lui dal dio Efesto.

Tra queste appare un complicato scudo, composto da varie fasce istoriate (riprodotte, qui a destra, da Antoine Chrysostome Quatremère de Quincy, 1755-1849).

- 1 - L'aratura
- 2 - La mietitura
- 3 - La vendemmia
- 4 - La mandria bovina
- 5 - Il gregge
- 6 - La danza
- 7 - La città in pace
- 8 - La città in guerra
- 9 - Il cielo



LA BATTAGLIA INFURIA

Per volere di Atena, il troiano Pandaro scaglia una freccia contro Menelao, ferendolo: la guerra torna così a infuriare. Nonostante il valore del principe troiano Ettore e il suo ardore in battaglia, il conflitto volge decisamente a favore dei Greci. La moglie di Ettore, Andromaca, lo supplica di non esporsi al pericolo, ma lui, pur consapevole del proprio destino, le ricorda i suoi doveri di guerriero. Ettore e il greco Aiace Telamonio si sfidano in un duello che prosegue fino al sopraggiungere delle tenebre, quando viene decisa una tregua. I Greci ne approfittano per seppellire i propri morti e costruire un muro a difesa delle navi.

A questo punto, Zeus ribalta la situazione e decide di accordare il proprio favore ai Troiani, impedendo alle altre divinità di intervenire in battaglia. Sostenuti dal padre degli dei, gli assediati riprendono vigore e le sorti del conflitto sembrano ribaltarsi. I capi greci chiedono ad Agamennone di inviare

un'ambasciata ad Achille per convincerlo a tornare a combattere con i suoi uomini: Ulisse e Aiace Telamónio si recano dall'eroe con molti doni, ma questi rifiuta le scuse di Agamennone e dichiara che il giorno successivo salperà per fare ritorno in patria.

Durante la notte, Agamennone invia Diomede e Ulisse a spiare il campo dei Troiani. Questi s'imbattono in Dolone, che si sta infiltrando nel campo greco per compiere una missione analoga, e lo catturano; sperando di salvarsi la vita, Dolone tradisce i compagni, svelando a Diomede e Ulisse la posizione degli alleati dei Troiani, i Traci. Ulisse, dopo aver fatto parlare Dolone, lo uccide: grazie alle informazioni ricevute, assieme al compagno Diomede fa strage dei Traci, addormentati nelle loro tende.

Il giorno successivo, il combattimento riprende. I Greci si trovano in grave difficoltà, tanto che il loro anziano condottiero Nestore chiede a Patroclo, il migliore amico di Achille, il permesso di scendere in campo con le armi dell'eroe, spacciandosi per lui affinché i nemici ne restino intimoriti. Nel frattempo, la battaglia infuria tra duelli e scontri che coinvolgono anche le divinità, e i Troiani continuano ad avanzare, fino a giungere all'assalto delle navi greche.

Libri XVI-XXIV

LA MORTE DI ETTORE

Achille acconsente alla richiesta di Patroclo e gli consegna le proprie armi affinché vengano indossate da Nestore. I Troiani, credendo che Achille sia tornato in campo, si perdono d'animo; ma non Ettore, che affronta Patroclo e lo colpisce a morte. Prima di morire, il greco fa in tempo a predirgli che morirà per mano di Achille.

Disperato e desideroso di vendetta per l'uccisione dell'amico, l'eroe greco si riconcilia con Agamennone e torna a combattere. Affiancati dagli dei, i due schieramenti si affrontano ancora una volta. La furia di Achille è incontenibile: il guerriero fa strage di nemici, tanto che i Troiani sono costretti a ritirarsi dentro le mura della città. Solo Et-

tore resta sul campo, pronto ad accettare il proprio destino e a perire per mano di Achille, come gli è stato predetto da Patroclo.

Il principe troiano e il campione greco si affrontano in un duello all'ultimo sangue, al termine del quale Ettore soccombe. Achille fa scempio del suo cadavere, agganciandolo a un carro e trascinandolo nella polvere, mentre dall'alto delle mura di Troia giunge la disperazione dei congiunti dell'eroe caduto, la moglie Andromaca e il padre Priamo.

Il re di Troia si reca nella tenda di Achille per chiedere la restituzione del corpo del figlio: l'eroe greco, impietosito da Priamo che gli ricorda il padre Peleo, acconsente e concede ai Troiani una tregua di dieci giorni.

L'*Iliade* si chiude con il funerale di Ettore. ▀

DA TROIA A ROMA

Dalle vicende dell'*Iliade* prendono le mosse non solo i *Nostoi*, i poemi che narrano il ritorno a casa degli eroi greci (il più celebre dei quali è naturalmente l'*Odissea*), ma anche l'*Eneide*. L'opera più rappresentativa della letteratura latina venne composta da Virgilio tra il 29 e il 19 a.C., negli ultimi anni di vita del poeta.

Protagonista dei 12 libri che compongono il poema è Enea, figlio di Anchise e della dea Afrodite, già descritto da Omero come uno dei più valorosi combattenti troiani. Fuggendo dalla città in fiamme, con il vecchio padre sulle spalle, il figlio Ascanio e le statue dei Penati (le divinità protettrici del focolare domestico), l'eroe è destinato dagli dei a diventare il progenitore dei Romani. Prima, però, come Ulisse nell'*Odissea*, è costretto a navigare a lungo per il Mediterraneo: dalla Tracia a Delo, da Creta alla Sicilia, rinunciando all'amore della regina di Cartagine Didone, per riuscire finalmente ad approdare sulle coste del Lazio.

Sbarcato in Italia, una nuova guerra lo attende, contro i Latini e i Rutuli, questi ultimi guidati da Turno. Enea ne esce vittorioso e può sposare Lavinia, figlia del re dei Latini, già promessa sposa di Turno: dalla loro unione nascerà una discendenza destinata a rendere grande Roma.



Enea in fuga da Troia con il figlioletto e l'anziano padre sulle spalle: approdato sulle coste italiane dopo lunghe peregrinazioni per mare, sarà il capostipite della gloriosa stirpe romana.



I POEMI OMERICI

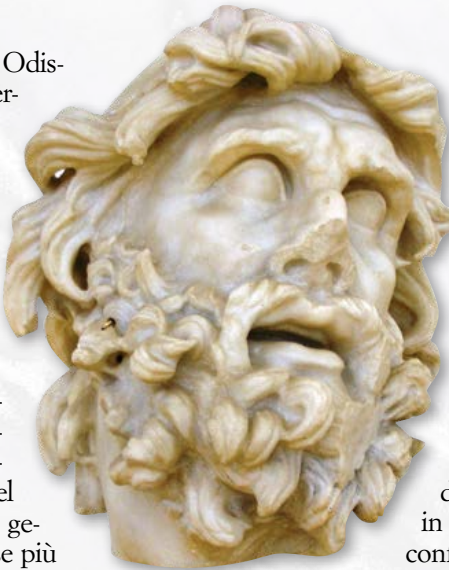
L'ODISSEA

Il secondo dei poemi omerici è dedicato al ritorno in patria di Ulisse, il cui nome, fin dall'antichità, è associato alla brama di conoscenza e al perseguimento della virtù, che distinguono l'uomo dalla bestia

Dedicata al ritorno in patria di Odisseo (Ulisse per i Latini) al termine della Guerra di Troia, l'*Odissea* non solo racconta avvenimenti successivi a quelli riportati dall'*Iliade*, ma la sua stessa composizione è posteriore. Nonostante la presenza di alcune parti più antiche, forse persino anteriori all'*Iliade*, essa è considerata il più recente dei due poemi omerici e la sua stesura viene fatta risalire al VII secolo a.C. Alcuni la attribuiscono, infatti, alla vecchiaia di Omero, altri a un autore appartenuto a una società molto diversa da quella descritta nel poema di Ilio, in possesso di conoscenze geografiche più ampie e concezioni religiose più avanzate. Diversa è anche la struttura delle due opere: nell'*Odissea* non abbiamo più un singolo episodio (la guerra tra Greci e Troiani) attorno al quale ruotano una serie di personaggi, umani e divini, ma un singolo protagonista (Odisseo) che nel suo peregrinare è costretto ad affrontare avventure e peripezie. Identica, invece, la suddivisione in libri, ventiquattro come per l'*Iliade* (contrassegnati dalle lettere minuscole dell'alfabeto greco), per un totale di 12.007 esametri: ancora una volta, la sistemazione e la redazione critica del testo originale sarebbero da attribuire al filologo greco Zenodoto di Efeso, primo direttore della Biblioteca di Alessandria.

IL TEMA DEL RITORNO

L'*Odissea* si colloca all'interno di un'ampia tradizione dedicata al tema del *nostos* (in greco, letteralmente, "viaggio"), il ritorno in



Testa di Odisseo, parte del gruppo scultoreo di *Ulisse che acceca Polifemo*, realizzato nel I secolo d.C. e conservato al Museo archeologico nazionale di Sperlonga (Latina). Nella pagina a fronte, il viaggio dell'eroe e dei compagni verso casa in un mosaico romano del III secolo d.C. (Museo nazionale del Bardo, Tunisi).

patria dei Greci dopo la distruzione della città di Troia. *Nostoi* è anche il titolo di un poema del ciclo troiano che racconta le disavventure di alcuni dei protagonisti dell'*Iliade* nel loro viaggio verso casa: adirati per le devastazioni e i crimini di cui si erano macchiati durante la guerra, gli dei vollero punirli rendendone assai arduo il rientro. Solo alcuni, tra cui Nestore, scamparono all'infausta sorte. Per fare alcuni esempi, la flotta di Menelao è devastata da una tempesta e il re di Sparta è costretto suo malgrado a rifugiarsi in Egitto, per rientrare in patria solo otto anni dopo la fine del conflitto. Destino ancora peggiore quello di Agamennone che, tornato finalmente a Micene, sarà assassinato dalla moglie Clitennestra e dall'amante di lei, Egisto. Altri, come Aiace Oileo, non rivedranno la patria.

Fra tutti i *nostoi*, fu proprio il racconto del ritorno di Ulisse a ottenere maggiore successo, già in epoca antica, tanto da essere associato al nome di Omero e a conoscere un'enorme fortuna nel mondo latino. Da allora, Ulisse è divenuto il simbolo dell'uomo animato da un amore profondo per la patria e la famiglia, e da un forte sentimento di nostalgia (interessante notare come questo termine si possa ricondurre etimologicamente a *nostos*), che lo porterà ad affrontare pericoli di ogni genere e a rinunciare all'immortalità e all'eterna giovinezza offertegli da Calipso e dalla maga Circe pur di fare ritorno all'amata Itaca. Eppure, come vedremo, non sarà soltanto la nostalgia a guidare l'eroe.





L'ODISSEA

L'UOMO “RICCO D'ASTUZIE”

«L'uomo ricco d'astuzie raccontami, o Musa, che a lungo errò dopo ch'ebbe distrutto la rocca sacra di Troia; di molti uomini le città vide e conobbe la mente, molti dolori patì in cuore sul mare, lottando per la sua vita e pel ritorno dei suoi». Se la prima parola che leggiamo nell'*Iliade* è “ira”, l'*Odissea* (nell'originale greco) inizia con *andra*, “uomo”. Protagonista del poema è dunque l'uomo, Ulisse, l'eroe perseguitato dal fato ma anche *polytropos*, “multiforme”, “dai molti inganni”, versatile, intelligente. Non a caso, nell'*Iliade*, alla forza e al valore militare di Achille si contrappone proprio l'astuzia di Odisseo, e dove non potranno le armi potrà lo stratagemma del cavallo. Il re di Itaca, però, è anche simbolo dell'animo inquieto, che solo nel viaggio, nella curiosità, nella brama di sa-



pere trova le ragioni della sua stessa esistenza. Nel XVII canto dell'*Inferno*, Dante descriverà Ulisse come l'eroe che, suo malgrado, sacrificando gli affetti più cari, compie il destino cui ogni uomo è chiamato: seguire virtù e conoscenza che, sole, ci separano dalle bestie («fatti non foste a viver come bruti, ma per seguir virtute e canoscenza»). Così lo vedrà anche Gabriele D'Annunzio, il cui Ulisse è un superuomo, navigatore solitario e instancabile. Il tentativo di perseguire verità e sapere, tuttavia, può trasformarsi in sventatezza, condannando l'uomo a un destino crudele che gli impedisce di fare ritorno in un porto sicuro. «Il porto accende ad altri i suoi lumi; me al largo sospinge ancora il non domato spirito, e della vita il doloroso amore» cantava Umberto Saba. Il *nostos*,

Nell'ovale, *Calipso ha pietà di Ulisse* (1926), tratto da una raccolta di racconti dello scrittore scozzese Andrew Lang. Dopo averlo costretto a stare con lei per sette anni, la ninfa rinunciò all'amore per Odisseo e accettò di lasciarlo tornare a casa.

dunque, è ciò che dà senso all'esistenza o un semplice affannarsi tra le mille vicende della vita? Forse, solo chi ha veramente viaggiato può dare una risposta.

Libri I-IV

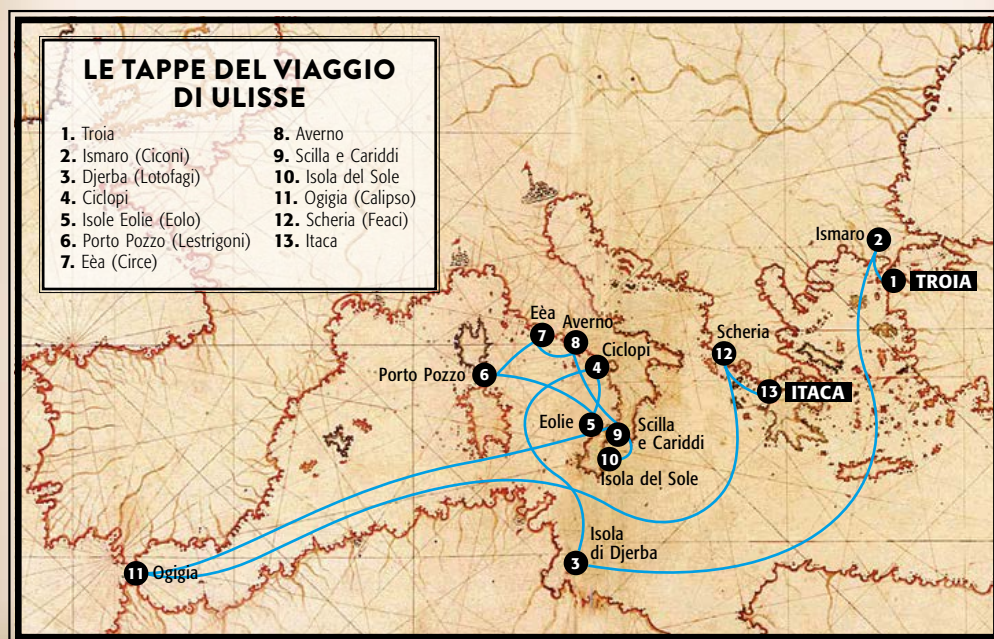
LA TELEMACHIA

Sono trascorsi dieci anni dalla fine della Guerra di Troia: Odisseo, re di Itaca, si trova sull'isola di Ogigia, prigioniero della ninfa Calipso. La dea Atena, protettrice dell'eroe, discute con Zeus del suo destino e, approfittando dell'assenza di Poseidone, suo nemico giurato, si reca a Itaca sotto mentite spoglie. Qui incontra il figlio di Odisseo, Telemaco, ormai ventenne, e lo esorta a partire alla ricerca di notizie sulla sorte del padre. La corte itacese, intanto, è sotto il controllo dei Proci, capeggiati da Antinoo, che chiedono insistentemente la mano della regina Penelope. La donna ha promesso che sceglierà un nuovo marito solo quando avrà finito di tessere un sudario per il suocero Laerte, che ogni notte disfa per rinviare la decisione. All'insaputa della madre, Telemaco parte alla volta di

LA GEOGRAFIA DELL'ODISSEA

Tanti sono stati i tentativi di ricostruire il viaggio di Odisseo e di individuare i luoghi da lui visitati. Benché il poema non fornisca indicazioni precise al riguardo, la tradizione colloca le peripezie dell'eroe greco nel Mediterraneo. Le grotte dei Ciclopi e di Polifemo si troverebbero in Sicilia, nei pressi dell'Etna, e sempre in Sicilia Odisseo si sarebbe imbattuto nei buoi del dio Helios, nei Lestrigoni e nel dio Eolo. Lo stretto di Scilla e Cariddi è identificato con quello di Messina, l'accesso all'Ade con i Campi Flegrei in Campania. La maga Circe abiterebbe sul promontorio del Circeo, le Sirene nel Golfo di Sorrento. La terra dei Lotofagi si troverebbe lungo le coste libiche o tunisine, mentre diverse ipotesi riguardano l'isola di Ogigia, dove Calipso tiene prigioniero Odisseo: secondo alcuni sarebbe da identificare con l'isola di Gozo, nell'arcipelago di Malta; per altri si troverebbe nello stretto di Gibilterra, convinzione che dà conforto alla teoria secondo cui l'eroe greco avrebbe superato le Colonne d'Ercole per spingersi nell'Oceano Atlantico.

Ma esistono anche geografie alternative a quella tradizionale. In *Omero nel Baltico*, Felice Vinci ipotizza che l'intera epopea troiana si sia svolta lungo la costa del Baltico, prima della glaciazione che costrinse i popoli greci a migrare verso sud. Troia sarebbe in Finlandia, mentre il Peloponneso (che in effetti Omero descrive pianeggiante) corrisponderebbe alla penisola danese dello Jutland.



SIRENE: UCCELLI O PESCI?

Uno degli episodi più noti del poema è l'incontro di Odisseo con le Sirene, creature marine che vivono su un'isola nei pressi dello stretto di Scilla e Cariddi e che, con il loro suadente canto, attirano a sé i marinai facendoli naufragare. Benché Omero non ne descriva l'aspetto, da statue e vasi di terracotta sappiamo che si tratta di esseri per metà donne e per metà uccelli, dotati di ali e tremendi artigli. Una rappresentazione che si discosta notevolmente dalla donna-pesce che oggi ci è così familiare (soprattutto grazie alla celebre novella di Hans Christian Andersen). Ma quando è avvenuto questo passaggio dalla sirena-uccello alla sirena-pesce? Secondo molti studiosi, l'immagine della sirena-pesce si affermò nel Medioevo, quando la tradizione greca e romana assorbì le leggende di origine nordica, dove la presenza di creature per metà umane e per metà marine era attestata già da molti secoli.



Pilo: qui, tuttavia, il re Nestore, compagno d'armi di Odisseo, non gli fornisce notizie utili. Il ragazzo si dirige quindi a Sparta, dove parla con i sovrani, Menelao ed Elena. Il re gli racconta le sue peripezie e l'incontro con il vecchio dio del mare Proteo, da cui ha saputo che Odisseo è prigioniero della ninfa Calipso. Nel frattempo i Proci, venuti a conoscenza del viaggio di Telemaco, tramano un piano per ucciderlo.

Libri V-XII

IL VIAGGIO DI ODISSEO

Il messaggero degli dei Ermete si reca a Ogigia ed esorta la ninfa Calipso, perdutamente innamorata di Odisseo, a liberarlo. L'eroe costruisce una zattera e si mette in mare, ma il dio Poseidone scatena una tempesta: Odisseo naufraga sull'isola di Scheria, regno dei Feaci, dove si addormenta esausto. Il giorno successivo, a trovarlo è la giovane Nausicaa, figlia del sovrano del luogo, Alcino, e lo conduce con sé a corte. Odisseo viene accolto

Sopra, le Sirene omeriche, con il volto di donna e il corpo di uccello, in un'anfora attica del 480-470 a.C. Sotto, l'episodio dell'*Odissea* nell'interpretazione del pittore vittoriano Herbert James Draper (1909): qui, a tentare Ulisse (legato all'albero della nave) con il loro canto sono tre donne-pesce, che assumono sembianze interamente umane una volta emerse dall'acqua.





Ulisse si vendica dei Proci, usurpatori del suo palazzo e pretendenti della moglie Penelope, finendoli uno dopo l'altro grazie alla sua mira infallibile con l'arco.

dal re e dalla regina Arète, ma non rivela la sua identità. Chiede, invece, al re Alcino di procurargli una nave con cui tornare in patria. Il sovrano acconsente, ma prima organizza un banchetto in onore del suo ospite. Durante la cena, l'aedo Demodoco inizia a cantare, raccontando le gesta dei Greci durante la Guerra di Troia e lo stratagemma del cavallo. A questo punto, Odisseo decide di rivelarsi e di raccontare le disavventure che fino a quel momento gli hanno impedito di rientrare a Itaca. Così, veniamo a sapere dei Lotofagi e del gigante Polifemo, dell'incontro con Eolo e con i Lestrigoni, dell'arrivo sull'isola dove Circe ha trasformato lui e i suoi marinai in maiali. E ancora, della discesa nell'Ade, delle Sirene, del passaggio tra Scilla e Cariddi e dell'uccisione dei buoi del dio Helios che, con l'aiuto di Poseidone, ha punito l'atto sacrilego di Odisseo facendolo naufragare sull'isola di Calipso.

Libri XIII-XXIV

ODISSEO RITORNA A ITACA

Terminato il racconto, i Feaci aiutano l'ospite a tornare a Itaca. Approdato sull'isola, Atena gli fa assumere le sembianze di un mendicante e, così travestito, l'eroe si reca da Eumeo, il vecchio guardiano dei porci rimastogli fedele. Nel frattempo anche Telemaco giunge a Itaca e, per sfuggi-

re all'imboscata dei Proci, si nasconde da Eumeo. Qui, Odisseo rivela al ragazzo di essere suo padre e i due ordiscono un piano per uccidere gli usurpatori. Telemaco torna per primo a palazzo seguito da Odisseo che, ancora travestito da mendicante, si aggira tra i Proci nella sala del banchetto. Penelope viene informata della presenza dell'ospite misterioso, che afferma di avere notizie del marito: i due hanno un colloquio, ma la donna non lo riconosce. Solo la vecchia nutrice, quando Odisseo si spoglia per essere lavato, ne scopre la vera identità, grazie a una cicatrice che il re di Itaca si era procurato durante una battuta di caccia. Il giorno successivo, su suggerimento di Atena, Penelope indice una gara: chi riuscirà a tendere l'arco di Odisseo e a scagliare una freccia attraverso il foro di dodici scuri allineate avrà la sua mano. I Proci provano invano e, dopo il tentativo di Telemaco, si fa avanti il mendicante che, nell'ilarità generale, tenta l'impresa, con imprevedibile successo. Prima che i Proci possano riaversi dalla sorpresa, Odisseo, con l'aiuto del figlio, compie la sua vendetta, uccidendo Antinoo e gli altri pretendenti. A questo punto, l'eroe può finalmente rivelarsi alla moglie Penelope e al padre Laerte. Nel frattempo, però, scoppia una sommossa: gli abitanti di Itaca sono furiosi per l'uccisione dei Proci e per la morte di tanti guerrieri e marinai itacesi di cui Odisseo è ritenuto responsabile. Solo l'intervento di Atena permette di riappacificare gli animi. ▀



TESEO E IL MINOTAURO

UOMINI E TORI

Teseo, Arianna e il Minotauro intrecciano le loro avventure in un dedalo fatto di tradimenti, appetiti bestiali e sacrifici umani. Uno dei miti più dibattuti e indagati di ogni tempo



Mai far adirare un dio, soprattutto se potente come Poseidone: questa la lezione che Minosse imparò nella maniera più crudele e terribile quando si rifiutò di sacrificare il toro promesso al signore del mare in cambio dell'aiuto ricevuto per diventare re di Creta. Secondo le versioni più colorite del mito, fu proprio per vendicarsi dell'affronto che Poseidone instillò nella moglie del sovrano, Pasifae, la bruciante passione per un toro giunto sull'isola dal mare.

Per soddisfare il suo desiderio bestiale, Pasifae si fece costruire una giovenca di legno da Dedalo e Icaro, i due grandi architetti del regno. Quella folle unione generò un figlio, che aveva sembianze umane nella metà inferiore del corpo, mentre in quella superiore era in tutto e per tutto simile a un toro. Al re bastò un'occhiata per capire: la sua ira si rivolse ai complici della moglie, Dedalo e Icaro, che divennero suoi schiavi, mentre Pasifae e la creatura furono risparmiati.

TRIBUTO DI CARNE E SANGUE

La donna si prese cura del figlio, che chiamò Asterion, e lo allevò fin quando non crebbe abbastanza da iniziare a mostrare la sua spaventosa forza e, soprattutto, il suo appetito di carne umana. Non osando ucciderlo per non inimicarsi ulteriormente Poseidone, Minosse stabilì che il Minotauro (così veniva chiamata la creatura) fosse rinchiuso in un luogo da cui fosse impossibile uscire. Così, ordinò a Dedalo e Icaro di co-

struire un intricato labirinto. Nel frattempo, un'altra tragedia colpì Minosse, quando il figlio Androgeo venne ucciso. Il re incolpò gli Ateniesi dell'accaduto, costringendoli a pagare un risarcimento per la perdita subita: ogni anno (ogni nove, secondo altre fonti), la città avrebbe inviato a Creta sette giovinetti e sette giovinette da sacrificare agli appetiti del Minotauro.

Per due volte Atene pagò il tributo imposto da Minosse, ma alla vigilia della terza una voce si levò a corte: era quella di Teseo, figlio del re Egeo, che si offriva volontario per essere inviato a Creta. Il suo piano era quello di affrontare e uccidere il Minotauro, ponendo fine a quella disumana tradizione. Così, partì alla volta della città nemica, dove giunse insieme ai fanciulli destinati al sacrificio.

DUELLO NEL LABIRINTO

Teseo era un giovane di straordinaria bellezza e le figlie di Minosse, Arianna e Fedra, si innamorarono di lui non appena lo videro. La prima, in particolare, non sopportando l'idea che il suo mostruoso fratellastro lo divorasse, si recò da Dedalo, pregandolo di svelarle il modo per uscire dal labirinto e rivelandolo subito dopo a Teseo.

Entrato nel dedalo, l'eroe legò allo stipite della porta l'estremità di un gomitolo di lana e cominciò ad avanzare svolgendo il filo, in modo da ritrovare facilmente l'uscita. Una volta giunto al cospetto del Minotauro, Teseo lo affrontò: la lotta che ne seguì fu aspra e violenta, ma alla fine fu lui ad avere la meglio, uccidendo il mostro ed emergendo vincitore dal labirinto. ■

Sotto, *Teseo sul Minotauro* (1781-1783) di Antonio Canova, conservato al Victoria and Albert Museum di Londra. A destra, il re Egeo consulta la dea Temi in una *kylix* attica del 440-430 a.C. Nella pagina a fronte, il Minotauro del Museo Arqueológico Nacional de España (515 a.C.).



EPILOGO TRAGICO



Nonostante la vittoria dell'eroe, il finale del mito di Teseo e il Minotauro riserva una nota dolorosa. Si narra, infatti, che dopo un lungo viaggio di ritorno, finalmente in vista di Atene, Teseo fosse a tal punto sopraffatto dalla gioia di rivedere l'amato padre Egeo e ansioso di presentargli la moglie Fedra (Arianna si era fermata a Naxos, andando in sposa a Dioniso), da dimenticarsi che l'anziano genitore, prima di partire, gli aveva chiesto di far issare le vele bianche, come segno del successo dell'impresa. Perciò, quando vide la nave entrare in porto con le vele nere, pensando che il figlio fosse morto, Egeo, preso dalla disperazione, si gettò da una rupe, annegando nel mare che da quel giorno prese il suo nome.



GIASONE E GLI ARGONAUTI

ALLA RICERCA DEL VELLO D'ORO

Un trono usurpato, una compagnia di uomini indomiti, mostri spaventosi, una maga disposta a tutto pur di aiutare l'eroe di cui si è innamorata: gli ingredienti di un'avventura senza tempo, che non smette di affascinare

Pelia regnava su Iolco, città della Tessaglia, ma il suo era un potere illegittimo: il trono su cui sedeva spettava in realtà al fratellastro Esone. Figlio di Poseidone, Pelia era stato abbandonato insieme al suo gemello su una montagna dalla madre Tiro, che era scappata per sfuggire all'odio della sua matrigna Sidero, e allevato da un pastore. Cresciuto, si vendicò dei torti subiti e divenne re di Iolco ai danni di Esone, suo fratellastro. Costui aveva un figlio, Giasone, e poiché all'usurpatore era stato profetizzato che sarebbe morto per mano di un discendente di Eolo (e Giasone lo era), il piccolo venne portato lontano da corte, sul monte Pelio, dove fu allevato ed educato da Chirone: costui non era un uomo, bensì un saggio centauro, maestro di arte, scienza e medicina.

Una volta cresciuto e fattosi uomo, Giasone fece ritorno a Iolco per prendersi il trono che gli spettava. Intanto, l'usurpatore Pelia era stato reso inquieto da una profezia, che lo metteva in guardia da un uomo che portava un solo calzare. Quando Giasone

si presentò al suo cospetto, aveva un piede scalzo, avendo perduto uno dei sandali mentre aiutava una vecchia ad attraversare un torrente. L'anziana, però, altri non era che la dea Era, che da quel momento divenne amica e alleata del giovane.

Sapendosi in pericolo, Pelia decise di liberarsi del contendente, sfidandolo a compiere una missione impossibile: recuperare il mitico Vello d'Oro.

L'EQUIPAGGIO LEGGENDARIO

Giasone aveva dalla sua non solo il favore di Era, ma anche quello di Atena. Con due alleate del genere, nessuna impresa gli era preclusa. Con il loro aiuto costruì *Argo*, una grande nave dotata di cinquanta remi. Adesso, però, occorreva radunare un equipaggio all'altezza del compito da affrontare: cinquanta eroi capaci di affrontare e superare pericoli ignoti ma certamente mortali. Molti grandi protagonisti del mito greco risposero alla chiamata: Orfeo, un



poeta capace di canti più dolci e ammaliatori di quelli delle sirene; i gemelli Castore e Polluce, fratelli di Elena di Troia; e addirittura il potente semidio Ercole. Secondo alcuni, della spedizione fece parte anche una donna, la velocissima guerriera Atalanta; secondo altri, invece, Giasone non la volle a bordo, per paura che la sua presenza creasse tensione tra i compagni.

Giasone e i suoi uomini salparono per il Mar Nero, dove si diceva che si trovasse il Vello d'Oro. Fra le molte avventure e peripezie, gli eroi sostarono a lungo a Lemno, le cui donne, che avevano ucciso i loro mariti, li trattennero. Poi, per errore, si scontrarono con i Dolioni, che li avevano accolti ospitalmente, e dovettero fare a meno di Ercole, che partì alla ricerca del suo servo Ila, rapito dalle Ninfe. Incapparono nell'indovino Fineo, che liberarono delle Arpie, ricevendone in cambio ottimi consigli su come agire in futuro. Gli Argonauti (così si chiamava l'equipaggio) riuscirono anche a passare indenni lo stretto delle Simplegadi, scogli che cozzavano uno contro l'altro, e sfuggirono agli uccelli dell'isola di Ares, che scagliavano le loro penne come dardi.

LA MAGA INNAMORATA

Gli Argonauti approdarono infine nella Colchide e raggiunsero il regno di re Eeta, il quale sottopose Giasone a una serie di prove apparentemente impossibili: avrebbe dovuto imbrigliare alcuni tori dagli zoccoli di bronzo che sputavano fuoco, quindi usarli per arare un campo; successivamente, avrebbe dovuto seminare il campo arato con denti di drago, dai quali si sarebbero generati guerrieri completamente armati. Per quanto forte e valoroso, Giasone non aveva alcuna possibilità di riuscita, se non grazie all'aiuto di qualche magia. E qui entrò in scena Medea.

La donna non era solo la figlia di re Eeta, ma anche una maga dotata di grandi poteri. Innamo-



UN MANTO CHE VALE ORO

Secondo il mito, il Vello d'Oro era il manto dorato dell'ariete Crisomallo, un magico animale alato che il dio Ermete aveva donato a Nefele per aiutarla a salvare i suoi due figli dalla furia del loro padre, Atamante. Come spesso accade, però, dietro l'immagine fantastica proposta dal racconto mitico si nasconde un riferimento a qualcosa di più prosaico.

In questo caso, le avventure degli Argonauti sembrano richiamare quelle che gli antichi cercatori d'oro dovevano affrontare durante le loro spedizioni. A conferma di questa ipotesi, c'è il fatto che uno degli strumenti principali ancora oggi utilizzati dai pastori della Colchide per raccogliere il prezioso materiale è un setaccio ottenuto proprio dal fitto manto dell'ariete, composto da fibre adatte a catturare le pagliuzze auree.



ratasi perduto di Giasone, non esitò a mettere a sua disposizione le sue arti magiche per aiutarlo a superare le terribili prove.

Infine, usando una delle sue pozioni magiche, addormentò il drago posto di guardia al Vello, permettendo all'amato di impadronirsene. Non solo: quando si trattò di riprendere il mare e fuggire all'ira di Eeta, non esitò a uccidere suo fratello Apsirto e a smembrarne il corpo, così che suo padre fosse obbligato a interrompere l'inseguimento per raccogliere i resti del figlio.

Grazie a questo terribile ma efficace stratagemma, Giasone e gli Argonauti fuggirono con il Vello d'Oro per donarlo a Iolco, portando finalmente a termine la loro missione. ■

A sinistra, Giasone e Medea nell'interpretazione del pittore preraffaellita John William Waterhouse (1849-1917). Sopra, un antico figurino greco in bronzo dell'eroe. Nella pagina a fronte, *Giasone e il Vello d'Oro* (1803), opera dello scultore danese Bertel Thorvaldsen.



PERSEO E MEDUSA

L'ASTUZIA E IL CORAGGIO

L'immagine di Perseo che solleva la testa recisa di Medusa, ben scolpita nel nostro immaginario grazie alle opere di artisti di tutte le epoche, proviene da un mito ricco e complesso

Noto fin dai tempi di Omero ed Esiodo, il mito di Perseo ci è stato tramandato nella sua forma più conosciuta dai poeti Pindaro e Apollodoro. Si tratta di un racconto molto avventuroso, pieno di colpi di scena, che nel corso dei secoli si è arricchito di versioni alternative e nuovi particolari.

Che Perseo fosse destinato a grandi imprese, appare chiaro fin dalle sue origini. Era figlio nientemeno che di Zeus, che aveva fecondato Danae visitandola sotto forma di pioggia dorata nella camera di bronzo dove il padre, Acrisio, l'aveva rinchiusa, proprio per impedirle di generare figli: secondo una profezia, costui, che era re di Argo, sarebbe stato assassinato dal proprio nipote.

Dopo il parto, tuttavia, il re non osò uccidere la figlia e il nipote per non incorrere nell'ira di Zeus; decise, invece, di liberarsene abbandonandoli in balia delle onde, rinchiusi in un baule di legno. La cassa venne trascinata dalle correnti fino all'isola di Serifo, governata da re Polidette. Costui s'innamorò di Danae, ma con gli anni percepì la gelosia e l'ostilità crescente di Perseo. Per allontanare il ragazzo, l'astuto sovrano annunciò le sue nozze con un'altra don-



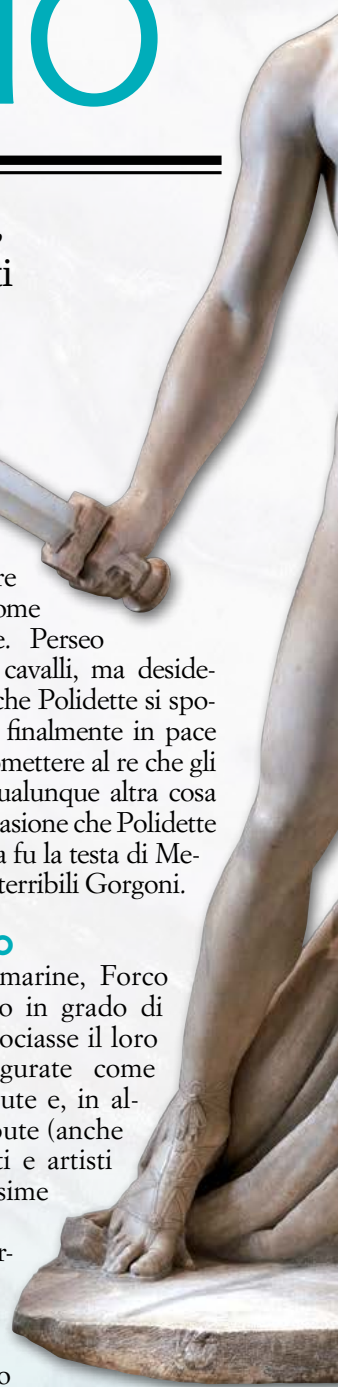
Perseo decapita una Medusa-centauro nel rilievo di un collo d'anfora del 670 a.C. ca. (Museo del Louvre). A destra, l'eroe regge la testa spiccata di Medusa in un marmo di Antonio Canova del 1804-1806, oggi al Metropolitan Museum of Art di New York.

na, Ippodamia, e chiese a tutti gli invitati di portare un destriero come dono di nozze. Perseo non possedeva cavalli, ma desiderava così tanto che Polidette si sposasse e lasciasse finalmente in pace sua madre da promettere al re che gli avrebbe portato qualunque altra cosa desiderasse. Era l'occasione che Polidette aspettava: la sua richiesta fu la testa di Medusa, l'unica mortale delle terribili Gorgoni.

UN AIUTO DALL'ALTO

Figlie di due divinità marine, Forco e Ceto, le Gorgoni erano in grado di pietrificare chiunque incrociasse il loro sguardo. Venivano raffigurate come creature mostruose, zannute e, in alcuni casi, addirittura barbute (anche se, successivamente, poeti e artisti le trasfigurarono in bellissime ammaliatrici).

La dea Atena scortò Perseo fino alla dimora delle Graie, tre donne nate già vecchie che, tra tutte, possedevano un solo occhio



IL MERAVIGLIOSO PEGASO

Nel mito di Perseo, Pegaso compare solo nella parte finale, ma il più celebre dei cavalli alati occupa un posto importante nel bestiario mitologico: sarebbe stato il destriero di Bellerofonte, uccisore della Chimera, e prima ancora avrebbe trasportato i fulmini di Zeus sull'Olimpo. Poiché nacque dal sangue della Medusa, Pegaso può esserne considerato il figlio; tuttavia, il cavallo alato viene direttamente collegato anche a Poseidone, che secondo alcune leggende sarebbe suo padre.

Che Pegaso sia una creatura legata all'acqua è testimoniato dal suo stesso nome (*peghé* significa "fonte") ed è dal suo zoccolo che, stando a un altro mito, sarebbe scaturita la fonte d'Ippocrène, sul monte Elicon. Una volta giunto al termine delle sue avventure terrene, Pegaso si lanciò verso il cielo, raggiungendone i confini e trasformandosi nella costellazione che da allora porta il suo nome.



e un solo dente. Egli rubò loro i due tesori per costringerle, sotto ricatto, a rivelare dove si trovasse la dimora delle ninfe Stigie. Da costoro, poi, ricevette doni preziosi: i sandali alati che gli avrebbero permesso di muoversi velocemente; la *kibisis*, una sacca magica con la quale trasportare senza pericolo la testa recisa di Medusa; il *kunè*, un elmo che rendeva invisibili. Fu infine il dio Ermete a donargli il falcetto adamantino con il quale Perseo avrebbe spiccato la testa di Medusa.

IL TRIONFO DI PERSEO

Il viaggio verso l'antra di Medusa condusse Perseo nella terra degli Iperborei, all'estremo Nord. Osservando il paesaggio squallido, dominato dalla desolazione e punteggiato dalle sagome di esseri umani pietrificati, egli

seppe di essere ormai prossimo alla meta. Guardando nello scudo lucido come uno specchio, donatogli da Atena, Perseo avanzò camminando all'indietro, fino a raggiungere Medusa che giaceva addormentata. Ricorrendo ancora allo scudo per non dovere incontrare direttamente il suo sguardo, la uccise, tagliandole la testa. Dal sangue fuoriuscito dal corpo mozzato emersero Crisaore, futuro giustiziere armato di una magica lancia d'oro, e Pegaso, il cavallo alato.

Secondo la versione più popolare del mito, una volta fatto ritorno ad Argo Perseo si sarebbe vendicato di Polidette estraendo la testa di Medusa dalla *kibisis* e trasformando il sovrano in una statua di pietra, insieme a tutta la sua corte (la medesima sorte era già toccata al titano Atlante, mutato nell'omonima catena montuosa dell'Africa nordoccidentale). Alla fine, Perseo cedette il macabro trofeo ad Atena, la quale se ne servì per adornare il proprio scudo. ■

In alto, una delle Meduse più note della storia dell'arte: quella dipinta da Caravaggio nel suo *Scudo con testa di Medusa* (1598 ca.), conservato agli Uffizi di Firenze.





ORFEO ED EURIDICE

ALL'INFERNO PER AMORE

La vicenda di questi due sposi è, forse, la più intensa e straziante di tutto il mito greco. Per questa ragione ispirò, nei secoli, una schiera infinita di artisti e musicisti



Anche i Greci avevano le loro storie d'amore, e una delle più struggenti è quella di Orfeo, ripetuta e rielaborata molte volte in tutta la letteratura antica, anche dai massimi autori latini; come Virgilio, che ne tratta nelle *Georgiche*, e Ovidio, nelle *Metamorfosi*.

La fama di Orfeo era quella di un vero virtuoso della musica, che con il suono della sua cetra riusciva ad ammansire gli animali della foresta. Viveva beatamente con la sua sposa Euridice, con cui formava una coppia innamorata e felice. Il suo virtuosismo musicale derivava dal fatto che Orfeo era il figlio che la musa Calliope (il nome significa "dalla bella voce" ed era preposta alla poesia epica) aveva avuto dal re tracio Eagro. Anche Euridice aveva sangue divino, perché si trattava di una bellissima ninfa amadiade, divinità connessa al culto degli alberi.

La vita degli sposi trascorse serena fino al giorno in cui il giovane Aristeo, uno dei figli del dio Apollo, non s'invaghì di Euridice. Il suo amore non era ricambiato affatto dalla ninfa, che anzi trovava spiacevoli le attenzioni del semidio. Cercando di sfuggire alle lusinghe di Aristeo, un giorno Euridice inciampò in un serpente, che la morse e la uccise con il suo veleno. La disperazione di Orfeo fu tale che egli decise di scendere agli inferi pur di riportare

in vita la bella sposa. Sapeva, naturalmente, che si sarebbe trattato di un viaggio pieno di pericoli e spaventi, ma l'amore che nutriva per Euridice era tale da fargli superare ogni paura: doveva a tutti costi recarsi davanti alle massime divinità infernali, Ade e la moglie Persefone, perché costoro erano gli unici che avrebbero potuto riportare in vita la sua compagna.

LE PROVE INFERNALI

La prima prova da superare fu quella di Caronte, colui che traghettava le anime oltre i fiumi infernali, portandoli dal mondo dei viventi a quello dei morti. Fu grazie al suono dolcissimo della propria cetra che Orfeo riuscì ad ammansirlo; la stessa tecnica usò quando si ritrovò di fronte a Cerbero, il cane con tre teste posto a guardia dei cancelli dell'Erebo. Gli ostacoli e le prove si susseguirono, ma alla fine Orfeo riuscì nel suo intento di giungere al cospetto delle divinità infernali. La tenacia e l'amore di Orfeo intenerirono il cuore di Persefone, la quale acconsentì alla sua richiesta, ma ponendo una condizione: lo sposo avrebbe dovuto accompagnare Euridice fuori dall'inferno, ma senza mai voltarsi a guardarla. Così, Orfeo prese per mano la moglie e la precedette nel cammino a ritroso verso il mondo dei viventi, accompagnato nel viaggio dal dio Ermete. Finalmente, quando Orfeo fu certo di aver messo piede fuori dall'Erebo, si girò a rimirare la sposa. Ma poiché costei non aveva ancora superato la linea di separazione fra i due mondi scomparve per sempre, nuovamente inghiottita dalla voragine infernale.

LA DISPERAZIONE DI ORFEO

Dopo aver fallito la sua missione, Orfeo cadde in un indicibile stato di prostrazione, piangendo per sette lunghi mesi, durante i quali accompagnava le lacrime e il dolore con la sua cetra. Ovidio afferma che, al termine, venne fatto a pezzi dalle Menadi, le sacerdotesse di Dioniso, perché alla fine aveva sviluppato una passione per i maschi. Virgilio, invece, afferma che a fare strazio delle carni di Orfeo furono le donne del popolo dei Ciconi (incontrati anche da Ulisse nel suo ritorno a Itaca) perché non riuscivano a tentarlo e a distrarlo dal ricordo della sua Euridice. In ogni caso, la tradizione afferma che, anche quando venne staccata dal corpo e gettata nel fiume Ebro, la testa di Orfeo non smise di cantare soavemente. Sempre Virgilio scrive una fine dolce per la storia straziante di questo amore, affermando che l'anima del cantore innamorato venne accolta dagli dei nei paradisiaci Campi Elisi. ■

UN OBOLO PER CARONTE

Le anime dei defunti venivano traggiate da un barcaiolo infernale, chiamato Caronte, figlio di Erebo e della Notte, che le avrebbe trasportate oltre il fiume Acheronte a patto che avessero ricevuto i dovuti riti funebri e che fossero in grado di pagare il passaggio. Proprio per questo, talvolta, gli archeologi trovano una moneta presso il teschio di scheletri antichi: essa veniva posta sotto la lingua del defunto, o in alternativa due monete erano messe sui suoi occhi. Lasciate senza onori funebri e obolo, le anime si sarebbero mutate in spettri, costretti a vagare senza pace sulla terra.

Pochi furono i viventi che riuscirono a essere traggati da Caronte: oltre a Orfeo, la Sibilla Cumana, Enea, Teseo, Pirito, Ercole, Ulisse, e la dea degli inferi Persefone.



Rilievo in marmo di Orfeo ed Euridice insieme a Ermete (Museo archeologico nazionale di Napoli). Nella pagina a fronte, i due amanti nell'interpretazione ottocentesca del pittore tedesco Emil Neide (1842-1908). Sopra, Caronte traggente le anime dei dannati in un particolare del *Giudizio universale* (1535-1541) di Michelangelo.



NARCISO ED ECO

SPECCHIO DELLE MIE BRAME

Quando la bellezza assoluta diventa maledizione:
una storia cupa, di cui la psicanalisi si è servita
per spiegare alcuni lati oscuri dell'animo umano



Il mito di Narciso era talmente diffuso nella cultura ellenica che ne esistono versioni molto differenti, la più nota delle quali viene riportata dal poeta latino Ovidio nelle sue *Metamorfosi*.

Narciso era figlio di un dio fluviale, Cefiso, e della ninfa Liriope. Costei, pur essendo bella come tutte quelle della sua stirpe, si stupì dell'avvenenza del figliolo, che sembrava tanto meraviglioso da suscitare sospetto. Si recò così dall'indovino Tiresia per avere un consiglio, e costui le consigliò di far sì che Narciso non potesse mai vedere se stesso: niente specchi, dunque, né stagni in cui specchiarsi, o per lui sarebbe stata una sciagura.

Il ragazzino crebbe bellissimo e dotato di uno spirito altero. Pur avendo numerosissimi spasimanti, non si concedeva a nessuno, trattando tutti con pari superbia. A un giovane di nome Aminia, che non si dava per vinto, Narciso regalò una spada, invitandolo a uccidersi con quella e a lasciarlo in pace. Aminia fece proprio come Orfeo gli aveva suggerito, ma mentre si toglieva la vita lo maledisse, chiedendo agli dei una giusta vendetta.

IL TORMENTO DI ECO

Secondo la versione latina, quando il giovane aveva compiuto i sedici anni e si trovava nel bosco a caccia di cervi, la ninfa Eco l'avrebbe corteggiato. Eco, però, non poteva dichiarare il suo amore e si nascondeva. Era infatti stata punita dalla dea Giunone, dopo che la ninfa l'aveva distratta con alcuni racconti per dar tempo di nascondersi ad altre ninfe che si erano trastullate con Zeus, marito di Era; la punizione che la signora dell'Olimpo aveva escogitato per lei era particolarmente perfida: Eco avrebbe potuto solo ripetere le parole di chi le parlava, senza avere la possibilità di proferirne di sua iniziativa.

Benché la ninfa osservasse il bel Narciso di nascosto, egli si sentì osservato e gridò: «Chi è là?». Al che, tutto ciò che Eco poté fare fu ripetere: «Chi è là?». La cosa andò avanti per un po', finché la ninfa innamorata ruppe gli indugi e corse verso Narciso per gettargli le braccia al collo. Ma poiché lui la rifiutò sgarbatamente, Eco venne colta da tale vergogna che scappò nelle valli vicine, dove vagò fino a consumarsi d'amore, diventando null'altro che una voce.

METAMORFOSI FLOREALE

L'episodio non passò inosservato: la dea Nemese, personificazione della vendetta, decise di non lasciare impunito quello sgarbo.

Statua di un efebo, tradizionalmente identificato con Narciso (copia romana del 100 d.C. ca. di un originale greco del V secolo a.C., Museo del Louvre).

Nella pagina a fronte, *Eco e Narciso* (1903), del pittore preraffaellita John William Waterhouse.



MITI E PSICHE

Il padre della psicanalisi Sigmund Freud, e ancor di più il suo discepolo Carl Jung (nel ritratto), attinsero a piene mani dal mito greco per studiare i meandri della mente umana. Famosa è la teoria del "complesso di Edipo", secondo cui, prendendo spunto dalla tragedia *Edipo re* di Sofocle, il bambino allaccia



con la madre una relazione sentimentale in cui il padre viene visto come un ostacolo.

Dalla storia di Narciso nasce, invece, il "disturbo narcisistico di personalità", la cui caratteristica peculiare è l'impossibilità di sviluppare empatia verso gli altri. Chi ne soffre converge verso se stesso tutte le attenzioni, fino a dar vita a un "sé grandioso" che impedisce al soggetto di rapportarsi serenamente con la realtà.

Indusse, pertanto, Narciso a chinarsi su uno specchio d'acqua (che Pausania situa a Tespie, in Beozia) per bere, cosicché potesse per la prima volta specchiarsi e contemplare la propria bellezza. Narciso fu sbigottito da quanto vide (il suo nome significa proprio "stupore") e s'innamorò perdutamente del meraviglioso fanciullo che poteva osservare riflesso dello stagno. In breve, però, capì che si trattava di lui stesso e che pertanto il suo amore non avrebbe mai potuto essere ricambiato. Secondo Ovidio, Narciso morì consumato dalla passione nutrita per le proprie fattezze; allorché le ninfe accorsero per dare sepoltura a quel corpo stupendo, però, lo trovarono mutato in fiori bianchi e gialli, quelli che oggi chiamiamo, appunto, narcisi. La triste profezia di Tiresia si era compiuta. ■

Innumerevoli voci del vocabolario italiano derivano direttamente dal greco, e moltissimi sono i neologismi forgiati facendo ricorso, in toto o in parte, a parole usate ai tempi di Omero e di Platone. Eccone qualcuna.

ALLEGORIA ("un altro parlare"): figura retorica che esprime un concetto astratto mediante una figura concreta.

BARBARO ("balbuziente"): chi non parlava greco e, per i Romani, chi non si esprimeva in latino.

BIBLIOTECA ("ripostiglio dei papiri"): più tardi sale o palazzi (come quello di Alessandria) riservati ai libri.

BIOGRAFIA ("scrittura di una vita"): genere letterario ellenistico il cui primo esempio è la *Vita di Euripide* di Satiro.

DEMOCRAZIA ("potere del popolo"): forma politica che si oppone all'aristocrazia ("potere dei migliori").

DIDATTICA ("insegnamento"): arte di creare testi per imparare, come *Le opere e i giorni* di Esiodo.

EPICA ("narrazione"): la stesura in versi del mito, come nei poemi omerici dell'*Iliade* e dell'*Odissea*.

FILOSOFIA ("amore per la sapienza"): studio che si pone domande sul mondo e sull'essere umano.

MATEMATICA ("conoscenza, apprendimento"): disciplina che studia i numeri, lo spazio e i calcoli.

METROPOLI ("città madre"): la città d'origine dei coloni e, più tardi, una città particolarmente popolosa.

PIANETA ("vagabondo"): corpo celeste che si muove all'interno della fascia zodiacale.

POESIA ("creazione"): componimento in versi, ottenuto seguendo le leggi della metrica.

PRASSI ("azione, modo di agire"): procedura da eseguire per ottenere un certo risultato.

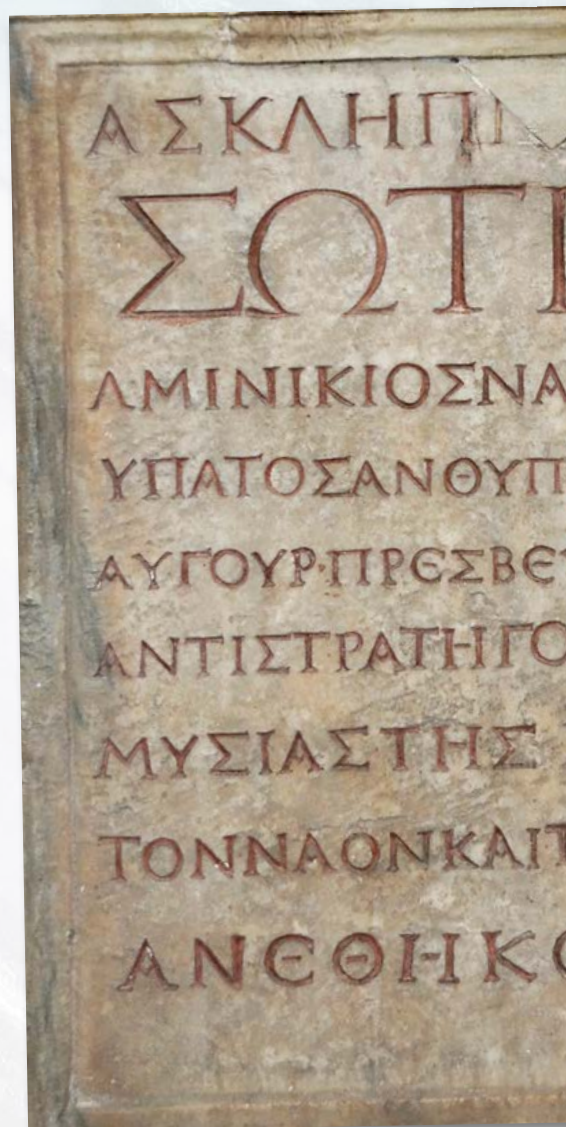
PROTOTIPO ("tipo primario"): la prima forma realizzata di un qualunque manufatto.

PSICHE ("respiro vitale"): l'anima di un essere vivente, e più tardi la sede della ragione umana.

TECNICA ("arte, perizia"): l'insieme delle norme applicate e codificate in una determinata attività.

TEOLOGIA ("indagine su dio"): termine coniato da Platone nella *Repubblica* per definire lo studio delle cose divine.

TIRANNO ("dominatore"): chi esercita il potere in modo egemonico attraverso la paura e la violenza.



I GRECI

Bimestrale - prezzo di copertina 9,90 €

www.conoscereistoria.it - cls@conoscereistoria.it

Realizzazione editoriale a cura di: Dumas S.r.l. di Guglielmo Duccoli
Testi: Elena Percivaldi con Mario Galloni, Luigi Lo Forti e Tommaso Meregalli.
Coordinamento di Anna Lorenzini.
Immagini: Creative Commons, Historyca, Hob-Jackson, Shutterstock, Wikimedia/Wikipedia.



Sprea S.p.A.

Sede Legale: Via Torino, 51 20063 Cernusco Sul Naviglio (MI) - Italia
PI 12770820152 - Iscrizione camera Commercio 00746350149
Per informazioni, potete contattarci allo 02 924321

CD:

Luca Sprea (Presidente), Mario Sprea (Vice Presidente), Maverick Greissing, Alessandro Agnoli, Stefano Spagnolo, Massimiliano Meloni

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ

Sprea ADV Srl - Tel. 02 92432244 - pubblicita@sprea.it
Mauro Fabbri - Marketing - maurofabbri@sprea.it

SERVIZIO QUALITÀ EDICOLANTI E DL

Sonia Lancellotti, Virgilio Cofano - tel. 02 92432295/440 distribuzione@sprea.it

FOREIGN RIGHTS

Gabriella Re: tel. 02 92432262 - international@sprea.it

REDAZIONE

Art director: Silvia Taietti

Grafici:

Marcella Gavinelli, Alessandro Bisquola, Nicolò Digiuni, Tamara Bombelli, Luca Patrian

Coordinamento: Gabriella Re, Silvia Vitali, Ambra Palermi, Alessandra D'Emilio, Roberta Tempesta, Elisa Croce, Laura Vezzo, Laura Galimberti, Michela Lampronti, Federica Berzioli, Francesca Sigismondi, Tiziana Rosato

Amministrazione: Erika Colombo (responsabile), Irene Citino, Sara Palestra, Danilo Chiesa - amministrazione@sprea.it

Civiltà Romana, pubblicazione registrata al Tribunale di Milano il 26.10.2010 con il numero 633. ISSN: 2611-7282

Direttore responsabile: Luca Sprea

Distributore per l'Italia: Press-Di Distribuzione stampa e multimedia s.r.l. - 20090 Segrate.

Distributore per l'Estero: SODIP S.p.A. Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. +390266030400 - Fax +390266030269 - sies@sodip.it - www.sodip.it

Stampa: Arti Grafiche Boccia S.p.A. - Salerno

Copyright: Sprea S.p.A.

Informativa su diritti e privacy

La Sprea S.p.A. titolare esclusiva della testata Civiltà Romana tutti i diritti di pubblicazione e di diffusione in Italia. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte. Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03). Nel vigore del D.Lgs. 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede legale in Via Torino, 51 Cernusco sul Naviglio (MI). Per informazioni potete contattarci allo 02924321. La stessa La Informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato. L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea S.p.A. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea S.p.A. Per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo.

Il materiale inviato alla redazione non potrà essere restituito.

IN EDICOLA

Quaderni di Storia DA LEGGERE SUBITO, DA CONSULTARE ALL'OCCORRENZA

QUADERNI DI STORIA N°4

GLI EGIZI

- La sapienza scorre sul Nilo
- I templi, dimore divine
- Giza, Luxor, Abu Simbel
- Riti egizi e cerimonie
- La mummificazione
- Geroglifici, ieratico e demotico
- La nascita della medicina
- Ramses II, il più grande dei faraoni
- Come morì Tutankhamon?
- Le donne che regnarono sull'Egitto
- Cleopatra, l'ultima dei faraoni



**Storia, società, vita quotidiana,
i grandi protagonisti, i monumenti, i riti,
gli dei e le scoperte archeologiche**

**CHE COSA CI HA LASCIATO
LA MADRE DI TUTTE LE CIVILTÀ**



Scansiona il QR Code



ANCHE IN
VERSIONE
DIGITALE A
1,90€



Acquista la tua copia su www.spree.it/quadernidistoria

I GRECI



LA VITA DI OGNI GIORNO
Usi e costumi della famiglia greca



I GENI DELL'ARCHITETTURA
Palazzi, teatri, monumenti e statue



IL TEMPO DELLA GUERRA
Le raffinate tattiche degli opliti



I COLOSSI DELLA FILOSOFIA
Le scuole del pensiero e della logica

Se il mondo occidentale è come lo conosciamo, il merito spetta ai Greci. Furono loro a insegnarci le basi di quasi tutte le arti e le scienze. Comprendere la storia ellenica significa girarsi indietro e osservare la nascita della cultura, del mito e del pensiero.



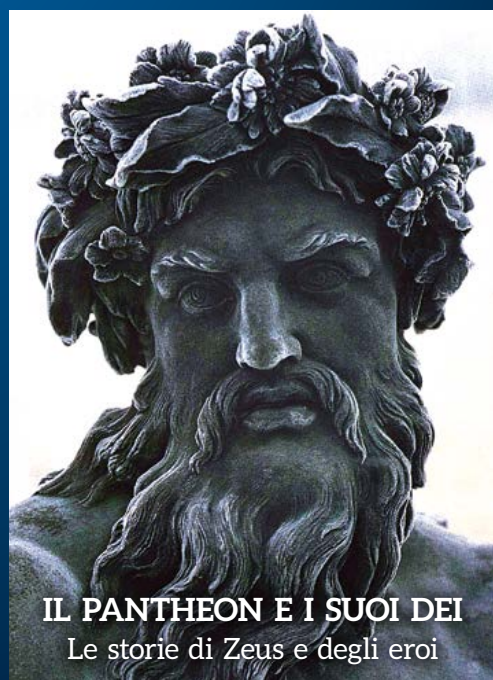
L'ILIAD E L'ODISSEA
Gli immortali racconti di Omero



I PROTAGONISTI STORICI
Politici, condottieri, riformatori



ORACOLI, MITI E MISTERI
I riti occulti e il loro significato



IL PANTHEON E I SUOI DEI
Le storie di Zeus e degli eroi

CIVILTÀ ROMANA SPECIALE N° 1 - BIMESTRALE - 6,90 €



P.I. 26-10-2019 - NOVEMBRE/DICEMBRE